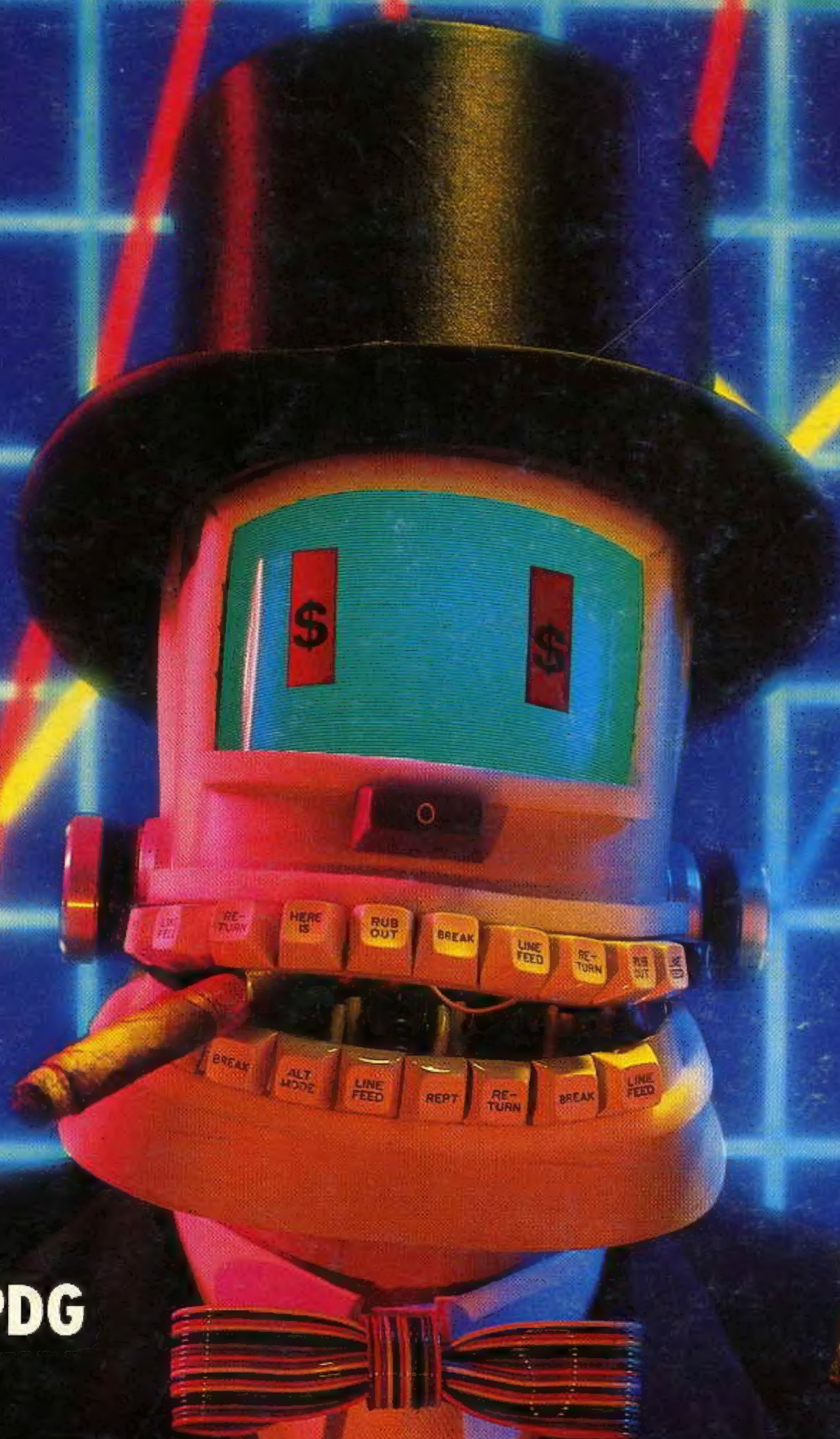


1010

MICRO-JEUX-VIDEO



BUSINESS
LES MICRO-PDG
S'AMUSENT

TUBES
CHOCS EN SOFT!

SOS LECTEURS
CRACKEZ L'AVENTURE



Le club
des fanas
de la micro

**SPECIAL
PROMOTIONS**

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

**VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!
DECouvrez MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!**

ATARI 2600 239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

SUPER PROMOTION 75 F

CYRUSS
STAR WARS ARCADE
FROGGER II
Q BERT
POPEYE
ROBOT TANK
STAR MASTER
KEYSTONE KAPERS

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 119 F

ICE TRECK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
ATLANTIS
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER

75 F

POPEYE
TOUTANKHAM

ATARI 600/800/XL SUPER PROMOTION

SUPER COBRA 75 F
Q-BERT 75 F
FROGGER 75 F
POPEYE 75 F

COLECOVISION

DECATHLON 275 F
HERO 275 F
PITFALL II 275 F
PITFALL 275 F
RIVER RAID 275 F
BEAM RIDER 275 F
ZENJI 275 F
SUB ROC 275 F
TENNIS 329 F
WING WAR 399 F

SUPER PROMOTION

BC'S QUEST
FOR TIRES 129 F
OIL'S WELL 129 F
THRESHOLD 129 F
Q-BERT 75 F

TI 99/4A SUPER PROMOTION

Q-BERT 75 F
FROGGER 75 F

**5 F de réduction
supplémentaire à valoir
sur la carte de fidélité.**

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.

Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!

Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

ORIC/ATMOS

MR WIMPY 49 F
WORLD WAR 3 49 F
MISSION DELTA 89 F
BUDGET FAMILIAL 99 F
ZOOlympics 119 F
MILLIONNAIRE (ERE) 109 F
CITE MAUDITE (ERE) 125 F
MICROSAPIENS (ERE) 125 F
FRELON 125 F
STANLEY 125 F
1815 129 F
TRIATHLON (ERE) 135 F
SAGA (ERE) 135 F
MACADAM BUMPER (ERE) 145 F
DIAMANT ILE MAUDITE 145 F
3D FONGUS 145 F
AIGLE D'OR 160 F
RETOUR DR GENIUS 160 F
FLIPPER 160 F
MASTER PAINT 225 F
LORIGRAPH 260 F

TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR 110 F
PULSAR II 120 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7 110 F
1815 135 F
MEURTRE GDE VITESSE 155 F
AIGLE D'OR 160 F

MO5

CROCKY II 110 F
MILLIONNAIRE (ERE) 125 F
VOX (ERE) 160 F
MISSION DELTA (ERE) 160 F
FLIPPER 160 F
YETI 145 F
STANLEY 125 F
TABLO 5 225 F
SPACE SHUTTLE 245 F

ATARI 600/800 XL^{GB}

CAVERN OF KHAFKA 90 F
FORBIDDEN FOREST 90 F
DRELBS 109 F
FORT APOCALYPSE 109 F
POLE POSITION 109 F
BLUE MAX 109 F
DROP ZONE 109 F
SPITFIRE ACE 109 F
NATO COMMANDER 109 F
ENCOUNTER 109 F
SUBMARINE COMMANDER 125 F
ZAXXON 149 F
BRUCE LEE 149 F
SOLO FLIGHT 149 F
F15 STRIKE EAGLE 149 F
BATTLE FOR NORMANDY 149 F
COMBAT LEADER 149 F
DECATHLON ^{NE} 169 F
SPACE SHUTTLE ^{NE} 169 F
RIVER RAID ^{NE} 169 F
PITFALL ^{NE} 169 F
PITFALL II ^{NE} 169 F

APPLE

BRUCE LEE 245 F
DALLAS 245 F
CONAN 275 F
GHOST BUSTER 275 F
PITFALL II 275 F
HERO 275 F
DESIGNER'S PENCIL 275 F
TRACER FUNCTION 275 F
MIND SHADOW 275 F
SPACE SHUTTLE 275 F
SEVEN CITIES OF GOLD 375 F
PINBALL CONSTRUCTION SET 375 F
LODE RUNNER 295 F
AXIS ASSASSIN 375 F
ONE ON ONE 375 F
SKY FOX 375 F
SUMMER GAMES 440 F
FLIGHT SIMULATOR II 490 F
SCOOP 275 F
TRANSAT 269 F

ZX 81

3D FORMULE I (ERE) 70 F
INTERCEPTEUR COBALT (ERE) 90 F
BUDGET FAMILIAL (ERE) 90 F
3 D NORT 85 F
COBRA 85 F
RUINE 75 F
TRAFFIC 75 F
TENNIS 80 F
ARGOLATH 140 F
GRAPHIX 81 150 F
ZX CHESS II 140 F
FORTY NINER 85 F
ROCKET MAN 85 F
3D MONSTER MAZE 80 F

MSX^{GB}

MANIC MINER 90 F
JET SET WILLY 90 F
SUPER CHESS 99 F
HYPER VIPER 99 F
HUSTLER 115 F
CHUCKY EGG 119 F
GHOST BUSTER ^{NE} 139 F
DECATHLON ^{NE} 139 F
BEAM RIDER ^{NE} 139 F
HERO ^{NE} 139 F
PITFALL ^{NE} 139 F
RIVER RAID ^{NE} 139 F

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

**Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12**

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.
Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

LIBÉREZ LA TÉLÉ!

Pour éviter d'immobiliser le téléviseur familial, il est temps d'équiper votre micro-ordinateur d'un moniteur couleur spécialement conçu pour cet usage, et qui lui procure une qualité d'image nettement supérieure.

Pour cela, EUREKA a fait fabriquer spécialement en France un moniteur répondant aux spécifications les plus exigeantes de la plupart des ordinateurs.

COMPATIBILITÉ :

Apple II avec carte RVB, Apple IIc, Commodore 64 et Vic 20, Dragon, Excelvision, Hector, Laser 3000, Oric 1 & ATMOS, Philips VG 5000, Spectravideo, Sinclair SPECTRUM, Thomson T07 et M05, MSX toutes marques etc.

CARACTÉRISTIQUES MC14 :

Connexion par prise Péritel SCART 21 broches. Entrée Son, Réglage de volume. Réglages : volume, luminosité, contraste, couleur. Commutation : RVB/PAL/Monochrome vert. Tube : Spécial informatique Haute brillance dalle sombre traitée anti-reflets.

HAUTE RÉOLUTION : A côté du modèle standard présenté ci-dessus, il existe un MC14 HR pour les applications demandant une plus haute résolution, en particulier l'affichage en 80 colonnes. Sa présentation est similaire, il est compatible IBM PC et son prix est de 3 600 F.

Moniteurs

MC14 & MC14HR

Eureka

Ce moniteur est disponible chez votre revendeur habituel.

EUREKA INFORMATIQUE importe et distribue de nombreuses marques telles que COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM, ORIC etc.

Revendeurs, contactez notre service commercial pour connaître nos autres produits et nos tarifs. Tél. : (1) 281.20.02.



* T.T.C. Prix public.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

EUREKA INFORMATIQUE

39, rue Victor-Massé

75009 PARIS

☎ (1) 281.20.02

M. _____

Rue _____

Code _____

Ville _____

Ordinateur possédé _____

Périphériques _____

Souhaite commander le matériel suivant :

Moniteur couleurs MC14 _____ 2 750 F ☐

Moniteur couleurs MC14 HR _____ 3 600 F ☐

Câble pour Commodore _____ 100 F ☐

Câble pour Spectrum _____ 120 F ☐

Câble pour ORIC _____ 120 F ☐

Interface pour AMSTRAD N & B _____ 420 F ☐

Câble IBM PC pour MC14 HR _____ 150 F ☐

Ci-joint mon règlement de _____

par _____

KOKOTONI WILF

Aide au sorcier

Ulrich, le grand magicien a égaré, il y a plusieurs centaines d'années, les fragments de son amulette sacrée. Handicapé par sa vieillesse, ce sorcier a besoin de votre aide pour reconstituer son bien le plus précieux. En la personne de Kokotoni Wilf, un brillant athlète, partez à la recherche des parties de l'amulette qui gisent aux quatre coins de ce paysage imaginaire.

Pour faciliter votre mission, Ulrich vous a doté d'ailes. Par la voie des airs, vous sillonnez donc ce pays légendaire où se rencontrent monstres préhistoriques, nuages

collecter les fragments de l'amulette, il vous suffit de vous en approcher suffisamment pour les toucher. Quant aux monstres, la plupart sont mobiles et vont tenter l'impossible pour vous bloquer l'accès des galeries et labyrinthes. Dans un graphisme agréable, *Kokotoni Wilf* est plus un logiciel d'adresse qu'un jeu d'action. L'inertie de votre déplacement aérien n'est guère facile à contrôler. (Cassette Elite/Run Informatique pour C 64).

Type : jeu d'adresse

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

METRO

Le stress des cités

Quand la complainte du pauvre citadin « métro-boulot-dodo » devient un hymne à l'imprévu, cela se passe dans *Metro*. Réveil 7 heures du matin, les yeux encore embrumés de sommeil, vous parcourez les rues en quête de votre Graal personnel : le métro. Pas de chance, les éboueurs font grève, et il vous faut jouer à saute-mouton avec les poubelles, histoire de vous déroul-

ler les jambes pour la suite de vos tribulations. Une meute de voitures assassines veut vous faire la peau. Reprenez vite votre souffle, des voyous à la mine patibulaire vous guettent au détour de chaque bloc, et ne vous leurrez pas, ils n'ont pas l'intention de vous demander l'heure.

Tableau suivant : vous êtes arrivé sans encombre à la station salvatrice, mais les couloirs du métro constituent un véritable labyrinthe pour qui n'a pas d'Arlane dans ses relations. A vous de trouver la sortie, si vous avez envie de jouer les cinq scènes suivantes. Un logiciel pas vraiment nouveau, mais de sacrées décharges d'adrénaline en perspective. (K7 Logimicro pour T07 et M05.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : —

Prix : n.c.

3 D FONGUS

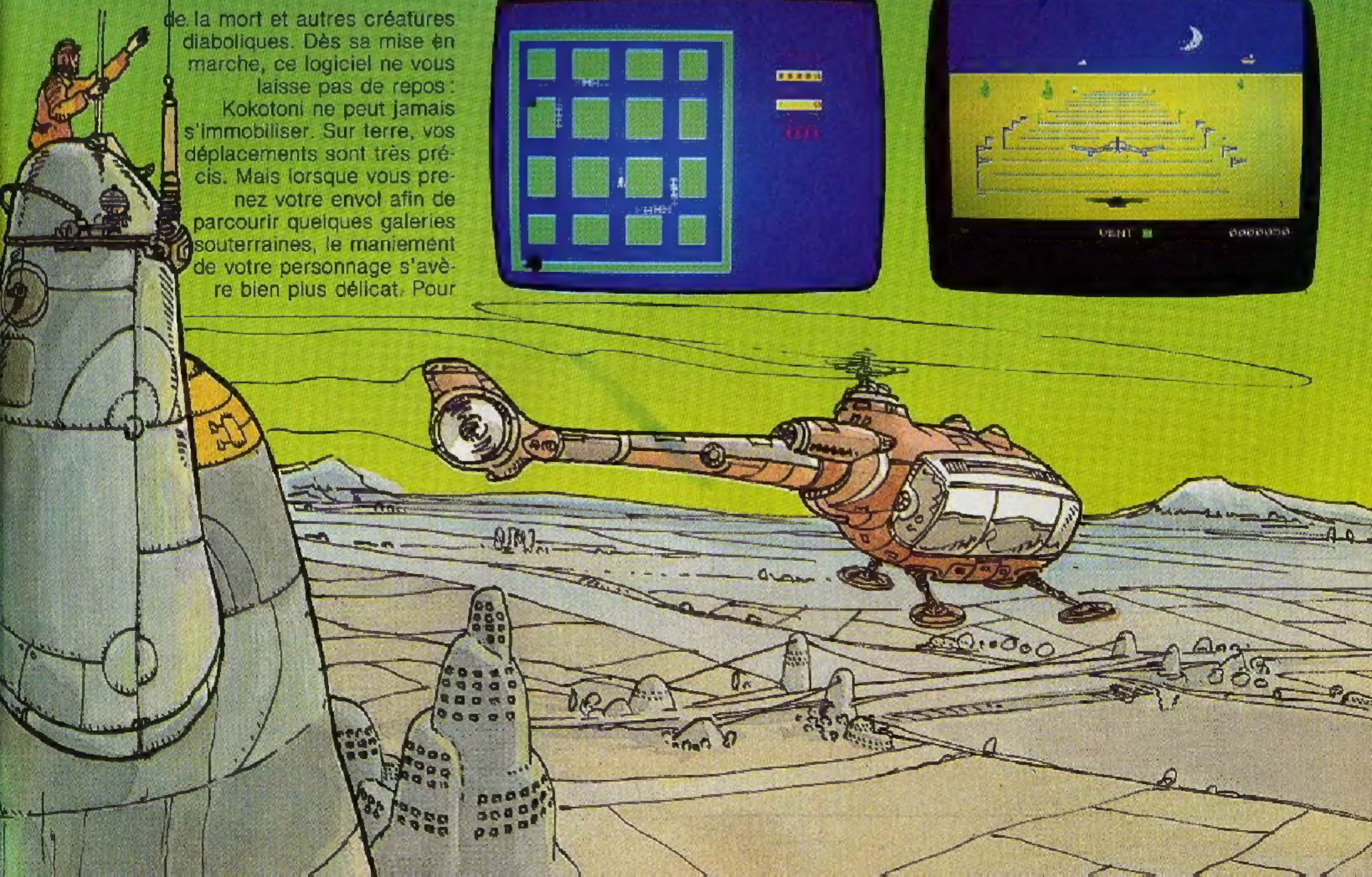
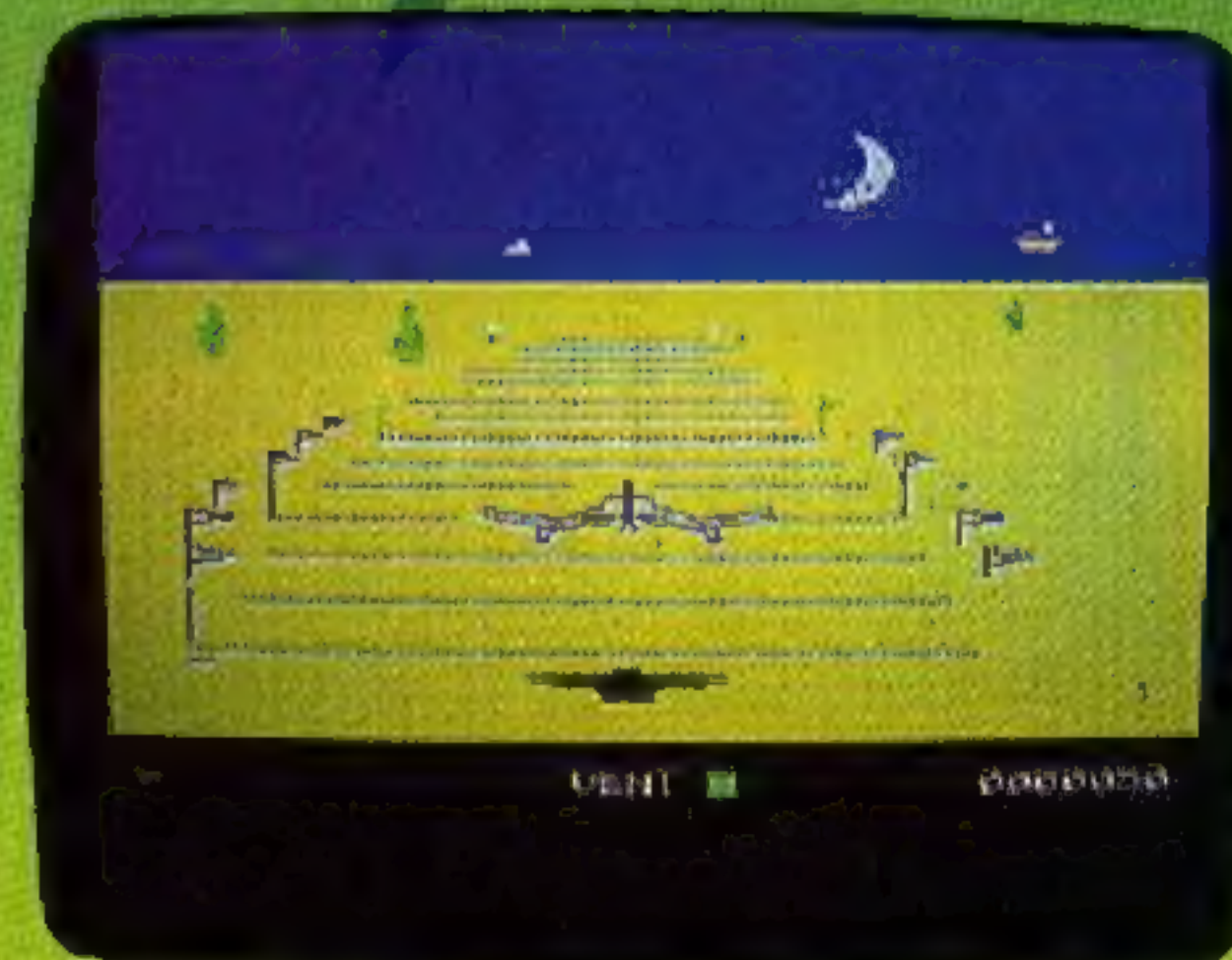
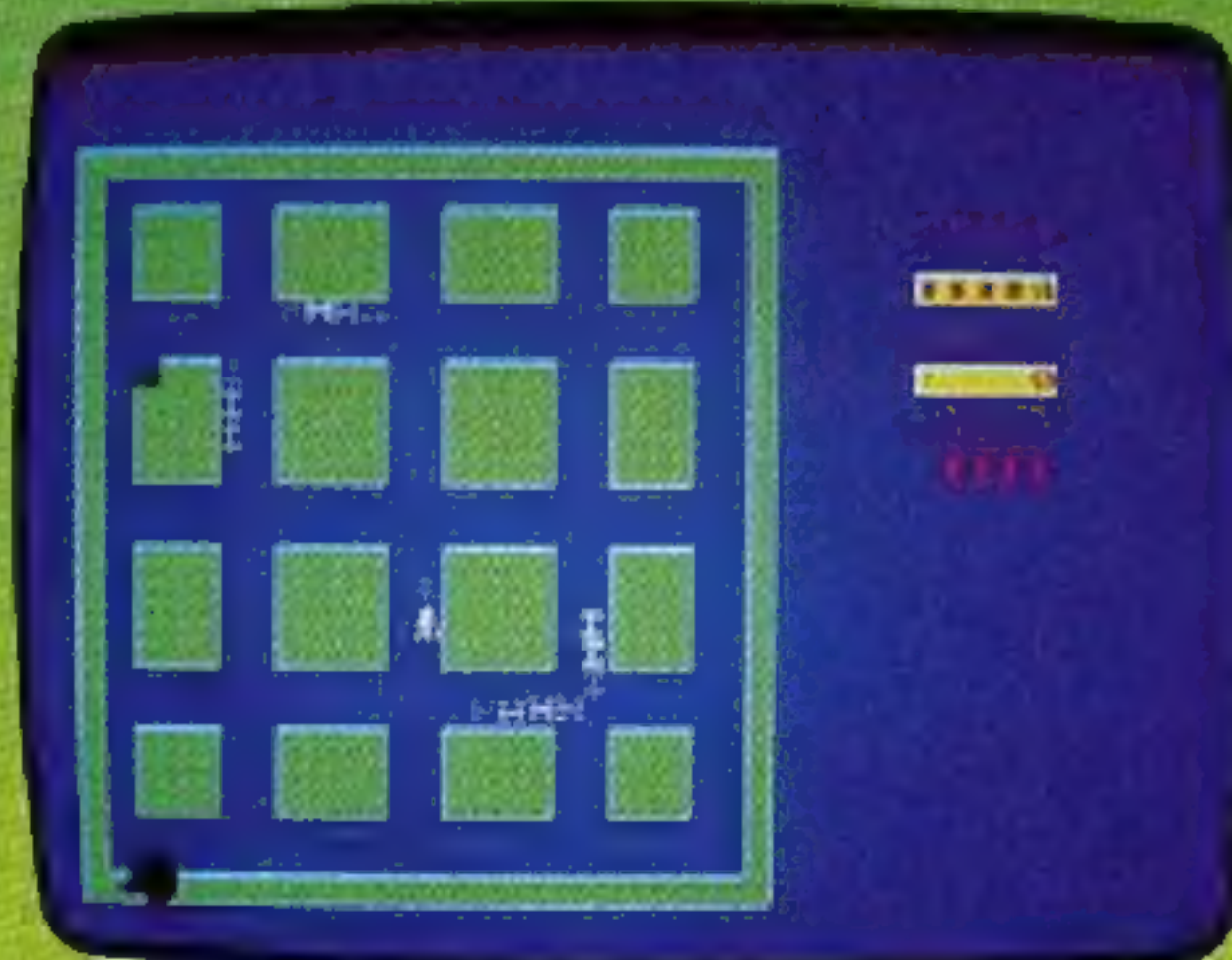
Rase-mottes

Dans votre jet, le survol de ce désert ne manque pas d'intérêt. Le pilotage est fort simple : vous ne pouvez faire varier votre



de la mort et autres créatures diaboliques. Dès sa mise en marche, ce logiciel ne vous laisse pas de repos :

Kokotoni ne peut jamais s'immobiliser. Sur terre, vos déplacements sont très précis. Mais lorsque vous prenez votre envol afin de parcourir quelques galeries souterraines, le maniement de votre personnage s'avère bien plus délicat. Pour



TUBES



altitude et n'agissez que sur vos déplacements latéraux. Dans un décor austère de sable et de cactus, votre engin atteint déjà sa vitesse maximum. Par brève pression sur le clavier, vous « balancez » votre avion de droite et de gauche afin de conserver le cap correct. Vous devez ainsi suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Tant que la trajectoire correspond au tracé de ce dernier, votre score augmente régulièrement. Au passage, quelques cactus décapités stimulent votre bonus. Mais attention, le vent se lève et vous avez des difficultés à conserver le cap. Evitez principalement de heurter les rochers qui parsèment votre route. De même, les troupes de « rhinocéros du désert » risquent de couper les élans de votre « rase-mottes » audacieux. Il est bien souvent préférable de quitter un instant le chemin balisé plutôt que d'accuser des chocs trop répétés. (Il en faudra cinq pour détruire votre appareil !). Mais il vous reste maintenant à découvrir les passages souterrains secrets : il y règne, sans aucun doute, une atmosphère dangereuse... mais les raccourcis que l'on y trouve sont surprenants. (K7 Loricels pour *Oric I/Atmos*.)

Type : adresse et action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : n.c.

FAHRENHEIT 451

Terre brûlée

Nous sommes en l'an 2068, à New York. Le groupe 451 contrôle la cité. Son but est de découvrir et de détruire tous les livres, source de savoir et de connaissances si néfastes aux hommes, d'après eux. Les membres de ce groupe se nomment eux-



mêmes les Brûleurs. Les Brûleurs se reconnaissent facilement. Ils portent un tee-shirt noir et un briquet de platine. Ils sont munis d'un badge représentant une salamandre de couleur orange.

Vous incarnez Guy Montag. Longtemps vous avez fait partie de ce groupe. Puis vous avez rencontré Clarisse. Peu à peu, elle vous a fait comprendre l'importance

des mots et du savoir et votre idéal a complètement changé. Vous avez abandonné le corps des Brûleurs et avez rejoint le groupe Souterrain. Ce groupe lutte depuis des années contre les Brûleurs. Ils veulent rendre aux citoyens de New York le droit de libre pensée, qui seule pourra faire progresser le monde. Vous êtes maintenant un renégat, traqué par les Brûleurs. Ceux-ci disposent de robots infernaux, les Blessures, qui peuvent être programmés pour rechercher quelqu'un. Ces robots sont équipés de plaques de protection et leurs circuits sont le *nec plus ultra* de la technique. Ils tuent leurs victimes en leur injectant une dose mortelle de cocaïne ou de morphine. Parviendrez-vous à retrouver les autres membres de Souterrain et à mettre à bas les Brûleurs ? Un superbe jeu d'aventure. (Disquette Trillium Sivéa, pour *Apple II*.)

Type : aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

Prix : F



L'AIGLE D'OR

En quête...

Promu **Tilt d'Or** de l'année 1985, ce fameux logiciel d'aventure est enfin disponible sur MO 5 et TO 7. Perdu au fin fond de la Wesphalie, le mystérieux château vous ouvre ses portes. Après avoir acheté l'équipement nécessaire à votre mission, plongez-vous dans l'aventure et tâchez de découvrir l'Aigle d'Or avant que vos forces ne s'épuisent. Dans cette nouvelle version, l'aventure n'a rien perdu de sa vivacité. Le graphisme, mieux défini quant aux contours du personnage, conserve dans l'animation une précision intéressante. Mais c'est sans aucun doute au niveau même de l'aventure que se singularise ce nouveau programme :

en effet, le déroulement du jeu s'avère ici bien plus complexe. Aucune indication de lieu n'est communiquée au joueur et l'orientation dans ce labyrinthe de pièces et de couloirs n'en est que plus compliquée. Quant aux situations proposées, sachez que leur complexité s'est accrue. Les initiés pourront reprendre le flambeau et entamer une deuxième épopée vers la reconquête de l'Aigle d'Or. (Cassette Loricels pour MO5 et TO7.)

Type : jeu d'aventure

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

Bruitage : ★★★

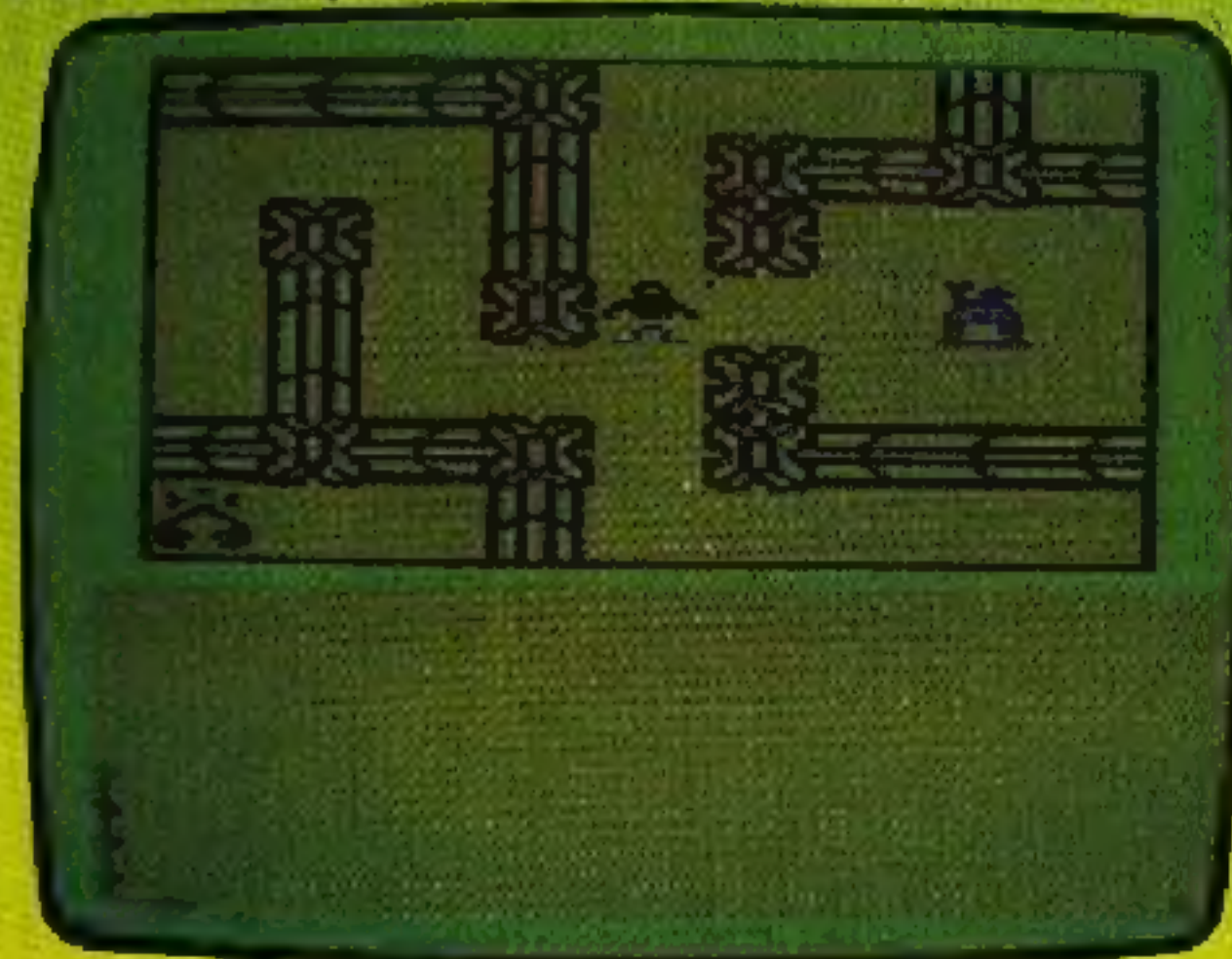
Prix : B

RETURN OF THE RING

A vos anneaux

Vous incarnez le porteur de l'anneau. Vous disposez des quatre anneaux étincelants qui vous seront bien utiles dans votre quête. Lors d'une de vos précédentes aventures, vous êtes parvenu à vous emparer de l'Anneau sombre, gardé par Gron, le fidèle serviteur du Démon sage. Vous devez maintenant rapporter cet anneau à son créateur, le Maître des anneaux. Pour mener à bien cette mission, vous avez été téléporté au milieu d'une mystérieuse cité située sur une planète en ruine, vestige d'une civilisation depuis longtemps disparue. Vous allez devoir explorer ce monde étrange et inquiétant, peuplé de créatures qui pourront se révéler amies ou ennemies. Au début du jeu, vous pourrez créer votre personnage en attribuant un certain nombre de points à chacune de ses caractéristiques. Puis vous choisirez une race (humain, nain ou elfe) et un métier (guerrier, magicien ou marchand).

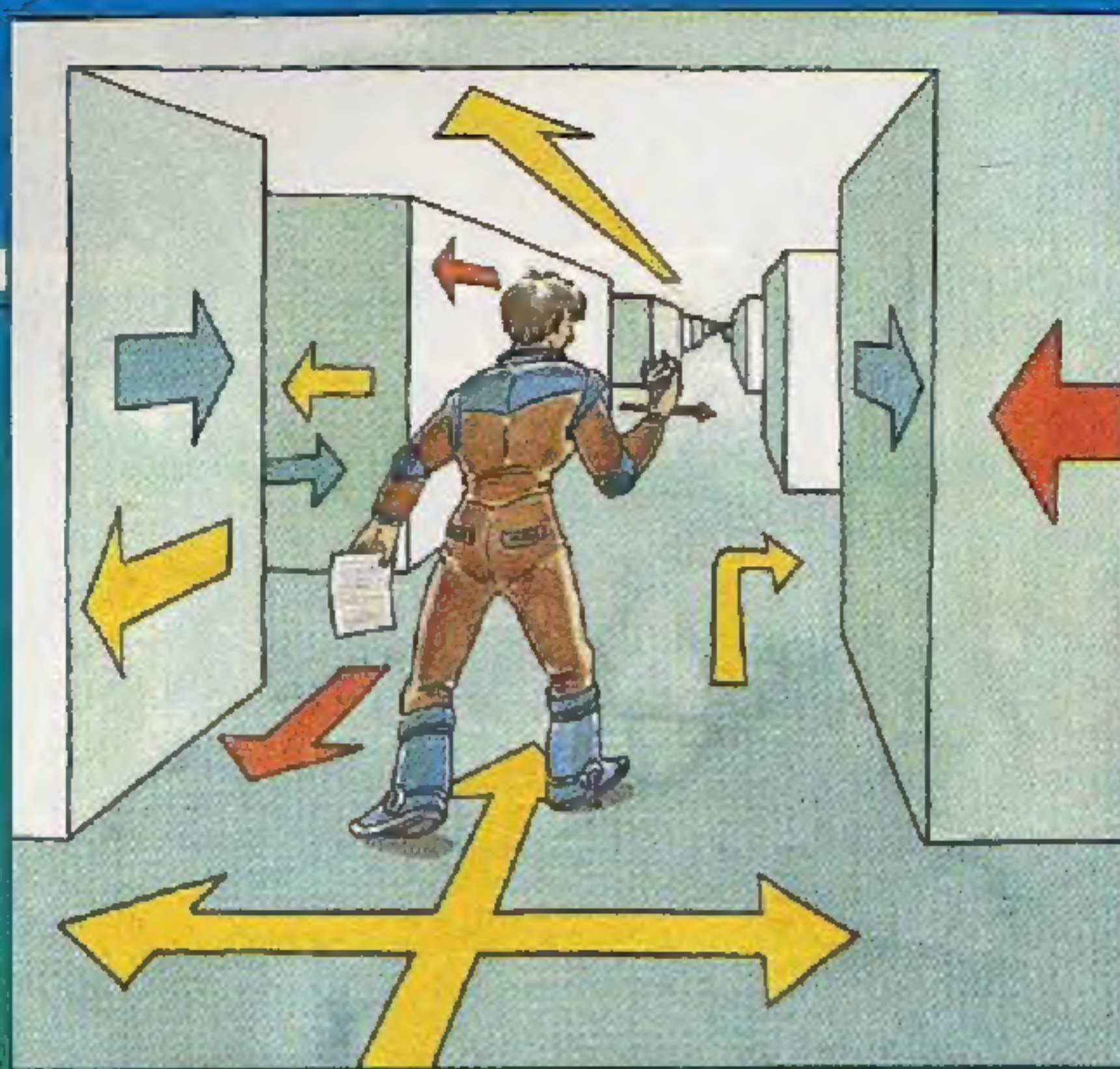
L'aventure peut commencer à présent. Le



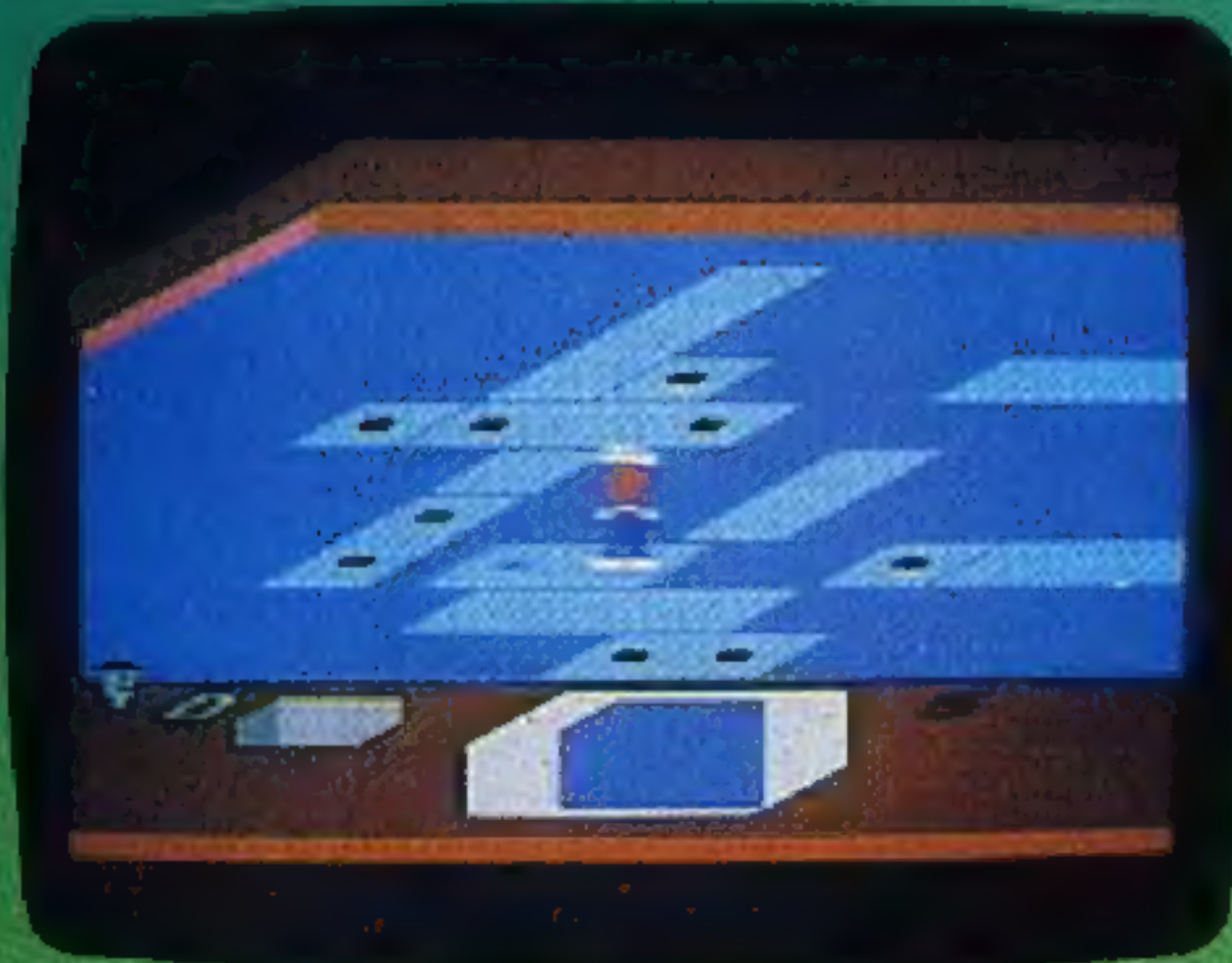
dialogue avec l'ordinateur s'effectue en anglais courant mais vous ne pouvez réaliser qu'une action à la fois. Au cours de votre exploration, vous rencontrez un certain nombre de créatures. Certaines sont vraiment vos amies et vous pouvez leur faire exécuter un nombre variable d'actions à votre place, si vous vous y prenez bien. D'autres sont neutres, mais vous pouvez

TUBES

primes, d'autres vous rapportent un ouvrier supplémentaire, et le chemin du retour n'est pas toujours évident à retrouver. Rester coincé au bout d'une solive à 60 mètres d'altitude n'est pas la situation rêvée pour qui souffre du vertige. Heureusement, un schéma (à option selon les étages) vous indique un plan de montage judicieux. Une fois le travail terminé, vous empruntez un ascenseur hydraulique pour passer au niveau supérieur. Un fond musical très agréable pour un jeu de construction pas aussi simple qu'il en a l'air. (Cassette Activision pour CBM 64.)



pas une seconde au niveau le plus élevé. Le décor uniforme des couloirs rappelle un jeu de glaces. Vous avez sans cesse l'impression de passer et repasser aux mêmes endroits. Sur la gauche de l'écran, une boussole, piètre consolation, vous indique votre direction et un petit écran vous dévoile la partie restreinte du labyrinthe dans laquelle vous évoluez. En fin de partie, suprême raffinement, l'ordinateur vous fait revivre votre parcours sur le plan complet du labyrinthe : vous vous verrez tourner en rond, errer à l'aveuglette, de quoi faire rire aux éclats les autres parlenaires



Type : Stratégie

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★★★

Prix : n.c.

THESAURUS

Trésor caché

Les possesseurs de MO5 sont à la fête. Au moment où Loriciels sort une version de l'Aigle d'or pour leur micro, une toute jeune société arrive avec un jeu d'aventure graphique, qu'il est difficile de ne pas comparer à son illustre prédécesseur. *Thesaurus* propose de partir à la recherche d'un trésor caché dans un château rempli de coffres aux contenus forts intéressants et hanté de monstres très cruels. Le graphisme est superbe, même s'il rappelle étrangement celui de l'Aigle d'or. Le château comporte vingt salles en trois niveaux. Ce chiffre n'est pas trop élevé, mais le labyrinthe est pourtant complexe. D'autant que *Thesaurus* comporte deux particularités intéressantes : on voit toujours les pièces avec les yeux du personnage. S'il se retourne, on voit la pièce sous un nouvel angle. Et surtout le jeu est différent à chaque partie, puisque le plan, les monstres et leurs emplacements sont calculés par l'ordinateur de façon aléatoire. A chaque fois que le héros meurt, on retrouve de nouvelles conditions. Et lorsque l'on arrive au bout du parcours vivant, le plaisir du jeu reste intact pour des parties ultérieures.



Thesaurus n'est pas un jeu d'aventure pour amateurs de nuits blanches. Les parties sont rapides — compter une bonne après-midi au début —, ce qui explique l'absence de possibilité de sauvegarde de la partie en cours. Mais c'est un jeu vivant, qui utilise le crayon optique exclusivement, et dont le vocabulaire est connu. On pourra regretter une action un peu répétitive, mais *Thesaurus* reste une véritable grande réussite. Et faire « tenir » un tel logiciel dans un MO5 et surtout dans un TO7 (avec quelques petites simplifications) est un véritable tour de force. (Cassette Minipuce pour MO5, existe également pour TO7/70 et pour TO7 avec extension 16 K)

Type : jeu d'aventure graphique

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★★★

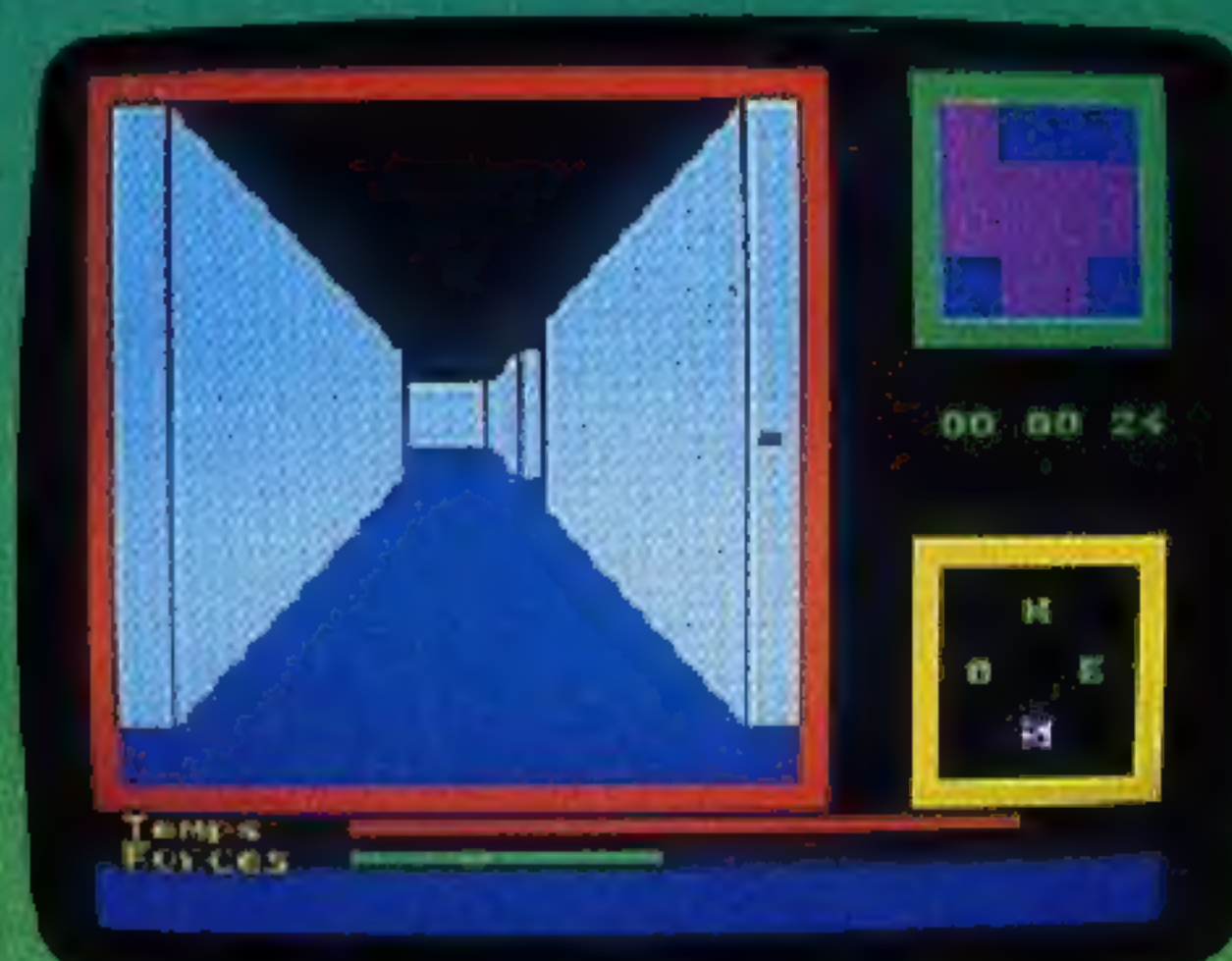
Bruitage : ★★

Prix : B

DEDAL

Jeu de glaces

Dédal est un jeu d'adresse qui, bien que classique, se révèle très attrayant. Prisonnier dans un labyrinthe, vous devez en sortir en temps limité. Cela paraît tout simple mais ce n'est guère facile : l'énergie qui vous est attribuée à chaque partie diminue dangereusement lorsque vous rencontrez un des nombreux obstacles qui parsèment les galeries. Au début du jeu, le plan du labyrinthe s'affiche à l'écran : une quinzaine de secondes au niveau le plus facile, même



de ce jeu collectifs ! (Cassette Infogrames pour Oric 1/Atmos.)

Type : action

Intérêt : ★★★★★

Graphisme : ★★★

Bruitage : ★★★

Prix : B

DRACONIAN

Vengeur

Une terrible guerre spatiale a éclaté. La bataille n'a malheureusement pas tourné à votre avantage et nombre de vos compatriotes se sont vus capturer par vos ennemis. Ils sont retenus prisonniers dans les bases spatiales de l'adversaire. Vous demeurez le seul combattant de votre groupe.

Votre mission consiste à détruire vos ennemis et à libérer le maximum de prisonniers. Mais cela risque de ne pas être de tout repos. En effet, les envahisseurs ont semé un grand nombre de mines. Si par malheur vous touchez l'une d'elles, elle explose immédiatement et vous avec. Vous devrez donc les détruire à l'aide de votre canon laser ou les éviter. Attention, si vous vous trouvez trop près au moment de l'explosion, l'impact des débris anéantira aussi votre vaisseau.

En plus des mines, vos ennemis ont aussi lâché toute une armada de dragons volants qui vous poursuivent pour vous tuer. Vous devez leur tirer dessus pour vous en débarrasser. Il faut vous méfier de même des

pratiquement pas servi. Excellent état. 2.200 F au lieu de 3.200 F. Laurent SARFATI, 3, rue Lysartey, 75018 Paris. Tél.: (1) 288.58.32.

V04/023 — Vends Commodore 64 neuf, Noël 84 + magnéto + module Pal/Secam péritel + 3 K7, valeur 4.200 F. Le tout: 3.000 F. Sans module Secam 2.600 F. Jérôme DELAHAYE, 10, allée des Daims, 91800 Brunoy. Tél.: (0) 048.35.78.

V04/024 — CBM 64. Echange programmes (500) action, aventure, utilitaires, jeux, très récents... sur disques. Env. liste. Francis, Fab. et Fred COUSIN, 4, rue Maryse-Besé, 41100 Vendôme. Tél.: (54) 77.25.13 (le week-end).

V04/025 — Vends Atari 2600 + 10 K7, 980 F + 1 Proline tr. bon ét. Atari 1010 + 80 jeux, 1.200 F. Echange logiciels pour Atari 800/900 XL sur disques. Rémy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 97200 Chateaufort. Tél.: (58) 76.52.11.

V04/026 — Vends console CBS 27 K7 (river Raid, Q*Bert, Time Pilot, Zaxxon, Omega Race, Cosmic Adventer et Donkey Kong). Le tout 1.000 F. Rafael GONZALEZ HURTADO, Résidence d'Hennemont 132 D, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél.: (3) 961.01.30.

V04/027 — Vends Commodore 64 Secam péritel + lecteur de disquettes + lecteur de K7 + livres + 1 joystick + 700 programmes (utilit., jeux) + doc. Le tout pour 7.000 F. à débattre. Jacques MIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75016 Paris. Tél.: (1) 579.88.12.

V04/028 — Vends VCS Atari complet, très bon état: 700 F + 15 K7: Berzerk et Asteroid (180 F); Mis Pac Man (210 F) + Adventure, Amidar, Star Raider, Star War, River Raid, etc. (65 F). Frédéric LANGLOIS, Hameau de Chantaloup Grolles, 45120 Châteaufort-sur-Loire. Tél.: (38) 85.47.18 (après 20 h 00).

V04/029 — Vends Oric Atmos péritel + magnéto + 40 logiciels + moniteur couleur 36-CM: 5.000 F (sans moniteur: 2.500 F). Stéphane BOMBARD, 78, rue des Sarrasins à Chateaufort, 45400 Fleury-sur-Aubry. Tél.: (38) 75.03.21.

V04/030 — Affaire! Vends vidéopac G 7200 écran incorporé + cordon péritel + 10 K7 (1, 4, 9, 16, 20, 22, 38, 39, super Cobra) + manettes, bon état: 1.500 F le tout. Jean-Marc BOUATZ, 8, rue A. Fleming, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél.: (01) 661.67.30.

V04/031 — Urgent! Apple IIe vend 30 jeux. Prix d'ensemble: 3.000 F (Summer games, Skyfox, Bruce Lee, etc.). Jean-Pierre RIVIERE, 5, rue d'Annam, 75020 Paris. Tél.: 366.97.49.

V12/41 — Vends console Vectrex plus toutes les K7 soit 18 au total pour 3.500 F le tout ou vend les K7 au détail. Thierry LAURENT, 3, rue Jean-Giraudoux, 95200 Sarcelles. Tél.: 994.15.64.

ACHATS

A03/005 — Achète manette de jeu Vectrex et cartouches: Scramble, Football, Flipper. Alain COSSAVELLA, 144, route de Montclair, 28000 Valence. Tél.: (76) 42.46.80. (soir après 20 h)

A03/012 — Achète VCS Atari + 2 K7 900 F + K7 30 F. A l'unité ou en lot avec notices, ou Vectrex + 3 K7 900 F. Cherche moniteur ou télé couleur Péritel 1.000 F. Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand Boissier, Noley-le-Sec 93138. Tél.: (1) 847.95.29.

A12/38 — Achète K7 compatibles Atari 800 XL + K7 pour CBS Coleco sauf les 16 premières sorties, déjà achetées, ainsi que Rocky. Faire offres: Joseph AUBANESE, 18, rue Saint-Petersbourg, 69200 Tournai. Tél.: (20) 25.25.21.

A04/01 — Cherche nombreux programmes pour MZ 700 Sharp. Patrick DORCE, quartier de la Droume, 84300 Cavillon. Tél.: (16) 99.71.48.06.

A04/02 — Cherche drive 810 Atari, vend prg. Atari 800. Tarif exceptionnel: 15 F. Le prg. disq ou K7 + frais d'envoi compris! Possède + de 550 bons prg. Tél.: (1) 534.95.55.

A04/03 — Cherche cartouche Basic pour Atari 800 faire proposition. Tél.: 952.90.04. Jean-Noël GIRAUD, 10, rue de Vienne, 93000 Bobigny. Tél.: 952.90.04.

CLUBS

C02/018 — Adepte de l'Oric, vous ne connaissez pas encore le club Grenlin Graphics? Mais, demandez donc sa docu-

mentation (astuces, nouveaux log., etc.). Laurent COU-TURIER, 62, rue de la Gare, 18570 La Chapelle-St-Ursin. Tél.: (48) 26.46.43.

C02/019 — Recherche possesseurs de CBS Adam qui seraient sympa de me donner ou vendre des programmes (jeux, utilitaires, etc.) Urgent, merci. Michel DURAND, résidence Bellevue C3, 66000 Perpignan. Tél.: (68) 66.59.32.

C02/020 — Cherche possesseurs de Spectrum 48 K dans la région de Vichy pour échanges de programmes. Yves BAYARD, 41, rue Fernand-Lafaye, 83300 Cusset. Tél.: (70) 98.05.64.

C02/021 — Cherche intéressés pour former club Spectrum, dans la région Cotentin uniquement, pour échanger idées tous niveaux. Benjamin HERARD, villa La Coque-Hardie, Le Pont-Blau, 50380 Saint-Pair-sur-Mer.

C02/022 — Super! Club vient de créer une revue de + de 30 pages, avec + de 15 rubriques pour votre O/L dans toute la France! Renseignez-vous! Fabrice BORNAREL, château du Roquet, 01600 Trévoux. Tél.: (74) 80.36.86.

C02/023 — Cherche possesseurs d'Amstrad région lyonnaise pour échange programmes et logiciels. François-Xavier MOREL, 13, rue du Gouvernement, 61600 Trévoux. Tél.: (74) 80.10.88.

C02/024 — Recherche possesseurs de MSX pour former un club: échange et créations de jeux et de programmes, si possible dans la région parisienne. Ariel MALKA, 9, villa d'Este, apt. 2085, Paris Cedex 13. Tél.: 583.98.14.

C02/025 — Cherche personnes pour former un club Commodore 64 par correspondance: échange de routine et de jeux possible. Michel COULON, 6, place de l'Eglise, 14700 Brétleville-sur-Odon. Tél.: (31) 673.85.73.

C02/026 — Club IBM PC possède + de 1.000 programmes, cherche contacts avec utilisateurs d'IBM PC ou compatibles. Gérard HO, 54, rue Salvador-Allende, 91390 Morsang/Orge. Tél.: (0) 964.07.30.

C02/027 — Ouverture d'un club Micro-Atari pour échange de logiciels, d'idées ou autres. Donnons aussi cours de Basic. Possédons 2 Atari 800 XL, 1 600 XL, 8 lecteurs K7, 1 lecteur disq et 1 synthétiseur de paroles. Xavier PODEVIN, 16, rue du 11-Novembre, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél.: (20) 35.44.33.

C02/028 — Aimerais échanger idées sur ZX 81 ou échanger programmes (Argoth, 3D Nort, Crazy-Kong, Rex... + de 10). Pour en savoir plus, téléphonez rapidement. Etienne ROCHÉ, 17, rue Pasteur, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél.: 877.55.82.

C02/029 — Cherche programmeurs, en lang. mach., sur Spectrum, Amstrad, C 64, Oric, MO 5 pour réalisation programmes inédits. Alexandre KUSIC, 5, rue du Paquier, 74000 Annecy. Tél.: (50) 46.31.09.

C02/030 — Cherche jeunes programmeurs (13-16 ans) pour créer en commun des logiciels de jeux (Arcade, Role, Aventure...) et les faire éditer. Joindre 2,10 F. Sylvain SAUTY, rue Paul-Baroux, 90330 Longueau. Tél.: (22) 146.13.15.

C02/031 — Recherche, rég. Amiens, poss. ZX Spectrum pour collaboration et m'aider à apprendre à progr. Poss. de dépl., cherche aussi logiciels, env. liste. Alain APERS, 4, rue du 8-Août-1918, 1^{er} étage, 80110 Moreuil (Somme). Tél.: (22) 08.85.57.

C02/032 — Cherche adresses magasins Micro, rég. Arlon, Luxembourg, ayant grand choix hard et soft pour Spectrum. Christian GOSSMANN, 8A, avenue Vauban, 57100 Thionville.

C02/033 — Club Texas Oric, par correspondance, cherche nouveaux membres. Réponse assurée. Marc RAYNAUD, 5 bis, imp. J.-Bart, 78000 Houilles.

C02/034 — Atari cherche com. pour échan. trucs et astuces. Dispose de soft Basic et de jeux en assembleur. Désire fonder un club. Olivier MEYER, 1, rue de la Libération, 77430 Champagne/Seine. Tél.: (00) 423.35.34.

C02/035 — Possesseurs ZX Spectrum, CBM 64, venez nous rejoindre ou écrivez: nous recherchons aussi matériel gratuit, même usagé. Jean-Yves, Club INFOSOFTE-DEAEDT, Crimont 80A, 7890 Elzevilles ou quel des Salines 13, 7500 Tournai (Belgique). Tél.: (06) 854.22.41 (le week-end).

C03/001 — Class, club OL, ventes, échanges, etc. Si vous voulez vendre un programme ou pour tout renseignement: joignez une enveloppe timbrée obligatoirement. Erwan MOYSAN, Class résidence le Drezon, bât. B, 84400 Aury. Tél.: (37) 56.38.21.

C04/001 — Pour Commodore 64, création club COMAL 80. Ce super langage (Basic structuré + logol) est gratuit. Ecrire avec env. timbrée à: René BODO, rue principale Grandviller, 57510 Püttelange aux lacs.

C04/002 — Cherche possesseurs d'Adam ou de console C.B.S. pour fonder un club dans la Somme (scores, échanges, tournois...). Pascal CIERER, route Nationale Saint-Maxent, 80140 Oisemont. Tél.: (22) 28.50.43.

C04/003 — Loisirmicro c'est un nouveau club informatique

qui vient de s'ouvrir à Toulon, il se situe à l'Aumônerie du C.E.S. Ste Musse, rue Ste Claire Deville, 83100 Toulon. Pour tous renseignements, téléphoner au: (94) 20.42.64, ou écrire à Philippe DELSINNE, «Les Ferrages» bât. A, avenue Pastour, 83160 La Valette du Var.

TOURNOIS

T01/001 — Si tu bats ces scores, bravo! Vectrex: Flipper Pinball: 804 815; Webwarb: 3 837 318; Humanoïdes: PHC 28 SMSX; Samko: Golf: + 11, + 18, + 26. Vincent PLANCHON, 47, rue Nollet, 75017 Paris. Tél.: (1) 627.07.160.

T01/002 — J'organise chaque mois des tournois sur Vectrex. J'ai plusieurs K7 et attends vos scores. Bouches-du-Rhône uniquement. Merci d'avance. Gilles NOE, 6, avenue Marx-Dormoy, 13500 Senas.

T01/003 — J'ai fait 16 700 points à Orion sur Oric Atmos. Communiquez-moi vos résultats. Christophe MATIN, 16, rue Albert-Lebrun, Touman-en-Brie. Tél.: (06) 407.28.50.

T02/004 — Cherche personnes pouvant faire tournoi. Résultat par téléphone. Ordinateur: Videopac + K7: 2-44-20-18-55. Emmanuel EBRILLE, quartier Les Cannebières, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél.: (93) 75.73.57.

T02/005 — Récompense le meilleur joueur de «Waydor» Oric/Atmos. Donnez-moi des détails. Classement des 10 premiers sur demande. Khiev HUA, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.

T02/006 — Voici mes scores: Mouse Trap: 11 270 000, Q*Bert: 585 000, Venture: 2 800 000, Pitstop (me contacter) et nombreux autres jeux, tous sur CBS. Ecrivez-moi. Emmanuel BUTIN, 28, square Croix-Gauthier,

ECHANGES

E02/001 — Possède plus de 160 logiciels pour Oric Atmos et Oric 1. Cherche échanges. Lyon. Tél.: (7) 854.22.46.

E02/002 — Echange K7 Atari Jedi et Night Driver contre programmes MOS (Airbus, Pango, Mandragore, etc.) ou les vend 250 F les deux. Vends livre pour Oric. Jean-Marc ASSOUS, 8, square Jean-Esquiroc, 94000 Créteil. Tél.: 339.19.08.

E02/003 — Possesseur d'Allice + 16 K, cherche correspondants pour échanges de programmes et astuces en L.M. Merci d'avance. Thomas DELIGNY, 14 bis, rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél.: (4) 420.09.61.

E02/004 — Possesseur Atari 800 XL, désire échanger jeux sur K7. Olivier NOMBRET, 7, rue des Coupencas, 16230 St-Doulchard. Tél.: (48) 24.29.64.

E02/005 — Urgent! Echange ou vend jeux électronique, de société, d'enfants assez jeunes: Spideys, Stranges, Novas, Titans, Mickeys, etc., contre K7 Atari. Jérôme DE COCK, 88 bis, allée de Barcelonne, 31000 Toulouse. Tél.: (81) 21.74.15 (après 19 h en semaine).

E02/006 — Echange K7 Atari (Centipède, Chopper Command, Berzerk, Space Inv.) contre autre K7. Achète à prix intér. logiciels de jeux pour Yeno SC 3000. Franck GIROD, 220, rue de l'Épigny, 74300 Cluses.

E02/007 — CBM 64 échange ou vend programmes sur disq ou K7 (Math, Anglais, Dallas, Hes games... 350 pro-

INCROYABLE: 50 JEUX POUR 249 F

THE FABULOUS CASSETTE

50

FROM Cascade

NOUVEAU! POUR:

Spectrum Apple Atari Oric ZX81 VIC-20 DRAGON

Livraison sous 5 jours.

50 JEUX SUR UNE SEULE CASSETTE!

Il nous est impossible de vous parler en détail de chacun des 50 jeux de la "cassette 50", mais ils incluent de nombreux types de jeux (arcade, logiques, stratégies...).

La cassette 50 est destinée aux gens de tous âges et ses jeux assureront beaucoup d'heures d'amusement pour toute la famille à un coût minime par rapport aux autres jeux vidéo.

1 MAZE EATER	11 FIGHT	21 OLD BONES	31 BATTLE	41 INFERNO	51 SPACE SEARCH
2 GALACTIC ATTACK	12 ZON ATTACK	22 THINICE	32 OVERTAKE	42 GHOSTS	52 UNIVERSE
3 SPACE MISSION	13 NASTY ACTION	23 ORBITER	33 SITTING TARGET	43 SUBMARINES	53 RATS
4 LUNAR LANDING	14 NOUGHTS AND	24 MOTORWAY	34 SMARSH THE	44 ROCKET LAUNCH	54 TANKER
5 PLASMA BOLT	15 CROSSES	25 FORCE FIELD	35 WINDOWS	45 PLANETS	55 PARACHUTE
6 STARTREK	16 BOGGLES	26 NIM	36 SPACE SHIP	46 BLACK HOLE	56 JETMOBILE
7 RADAR LANDING	17 PONTON	27 TUNNEL ESCAPE	37 JET FLIGHT	47 DYNAMITE	57 HIGH RISE
8 ATTACKER	18 SH JUMP	28 BARREL JUMP	38 PHASER	48 DO YOUR SUMS	58 THE FORCE
9 GALACTIC BOG	19 HANGMAN	29 CANNONBALL	39 INTRUDER	49 DERBY DASH	59 EXCHANGE

APPLE, ATARI CBM 64 CATALOGUE GRATUIT

Toutes les dernières nouveautés en cassettes, cartouches et disquettes au meilleur prix. Spécialiste ATARI plus de 70 programmes disponibles.

Tel. (22) 92.90.98

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à BIGSOFT BP 0228 - 80002 AMIENS CEDEX

Envoyez-moi s'il vous plaît la "Cassette 50" par retour postal au prix de 267 F

(249 F - 18 F de frais de port et d'emballage. Pour l'étranger rajouter 14 F)

Type de micro:

☐ SPECTRUM ☐ Oric ☐ ZX 81 ☐ VIC 20

☐ CBM 64 ☐ DRAGON ☐ ATARI ☐ APPLE

Je joins le règlement à ma commande par: ☐ chèque bancaire ☐ CCP

☐ Je régle le matériel à la livraison contre-remboursement de la somme de

292 F (267 F + 25 F de frais de contre-remboursement).

☐ Je souhaite recevoir votre catalogue

Type de micro:

☐ Cassettes ☐ Disquettes

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

COUP D'ŒIL



Bridge player: pour bridgeur d'écran, un jeu utilisant les conventions de Stayman et Blackwood auxquelles les propriétaires de Spectrum ont pu s'initier. (K7 CP Software pour Amstrad - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Echec 3.7: a vous de mater votre MO 5, vous avez le choix parmi 24 niveaux de jeu et la possibilité de sauver la partie pour réoxygéner vos méninges. (K7 Cobra-soft pour MO 5 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B).



Le diamant de Khops: plus jeu d'action que logiciel d'aventure, ce programme fait appel à l'adresse (rapidité de vos déplacements) et à la patience. (K7 Sprites pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Manic miner: Willy, le mineur nous emmène 20000 lieues sous les terres conquérir des trésors. Un grand classique. (K7 Software projets pour MSX - Intérêt: ★★★ - Prix: B).

Cartouches célèbres sur consoles aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon. Voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...



Frelon: pourr'assé par les tanks et avions ennemis, parviendrez-vous à ouvrir la route à votre armée?.. Un logiciel 100% action. (K7 Loriciels pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Lode Runner: parcourez les différents étages du monde souterrain pour vous approprier les lingots d'or. (K7 Software Projects/Ruin Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Match point: à vous les lobs, passing-shots et autres aces. Enfin la version pour C 64 de ce très bon jeu qui a obtenu un Tilt d'or sur Spectrum. (K7 Psion pour C 64 - Intérêt: ★★★★★ - Prix: B).



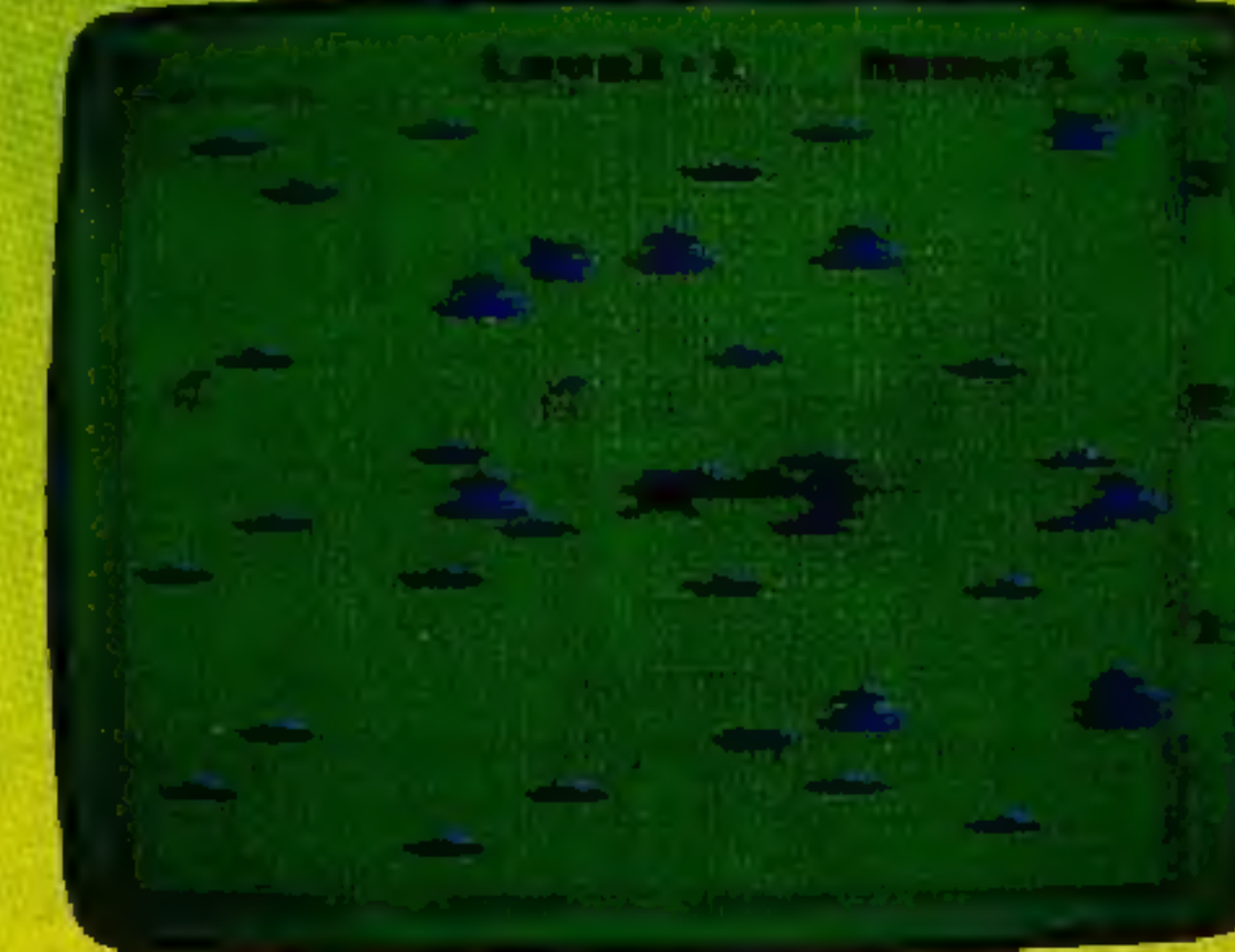
Don't Press the Letter Q: neuf joueurs pourront participer à ce jeu qui, bien que classique, ne manque pas de complexité. (K7 UK/No Man's Land pour Oric //Atmos - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



La ville fantôme: vous êtes au Far West et vous devez retrouver une mine d'or. Un bon programme d'initiation aux jeux d'aventure. (K7 Les Aventures/Coconut pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Lombrix: guidez le ver dans le labyrinthe. Mais prenez-garde qu'en grandissant, il ne soit pas amené à se dévorer lui-même. (K7 Ere Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt: ★★★★★ - Prix: A).



Mudpies: parcourez les différents écrans et récupérez toutes les tartes que vous pourrez découvrir, sans vous faire capturer. (K7 Microdeal/Goal Computer pour Dragon 32 - Intérêt: ★★★ - Prix: B).



Project future : vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles du vaisseau, malgré les nombreux gardiens. (K7 Micromania/Cocunut pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : A).



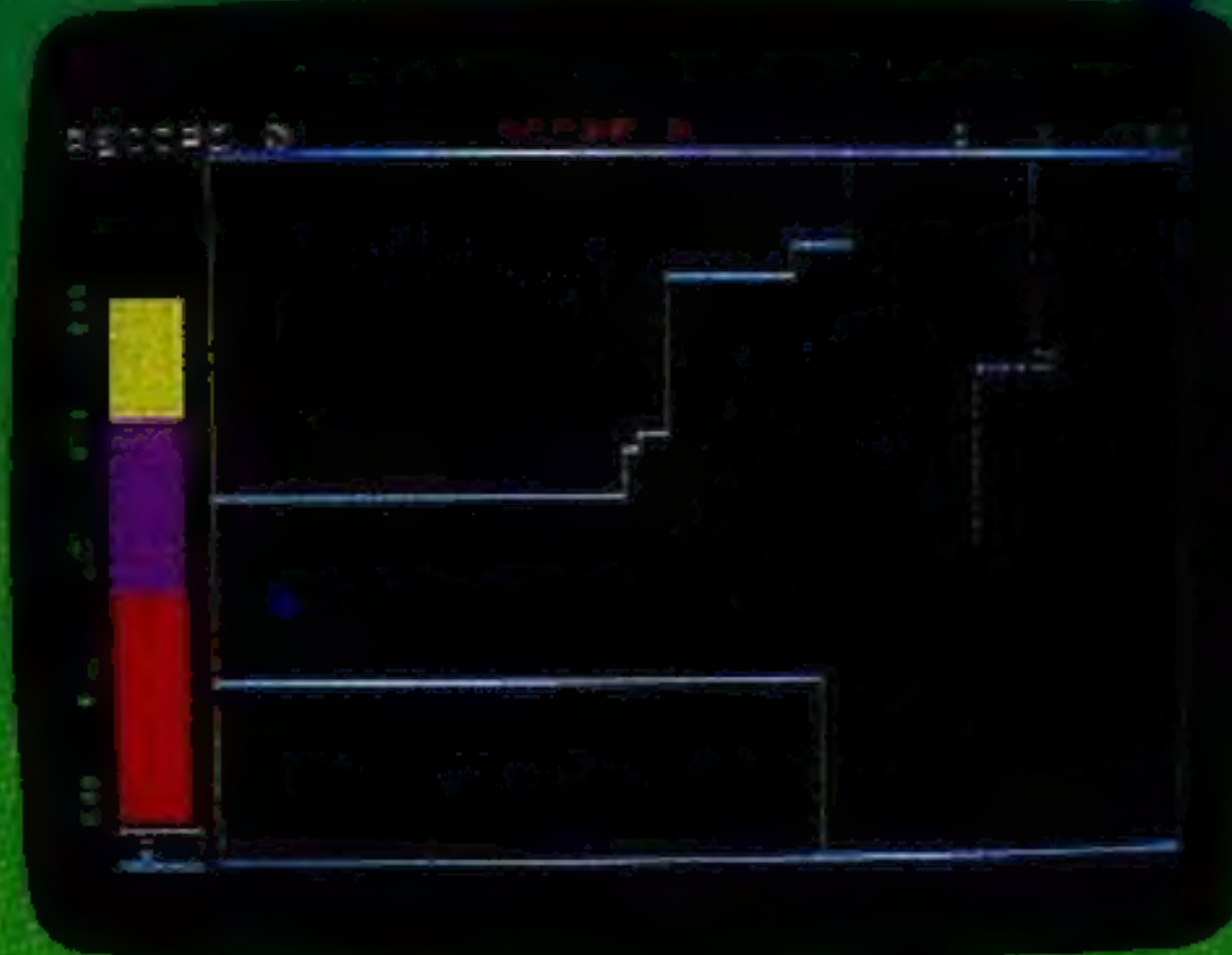
Raid over Moscow : cette adaptation (voir Tilt n° 20) est un peu moins performante graphiquement, mais reste bonne. (K7 U.S. Gold/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



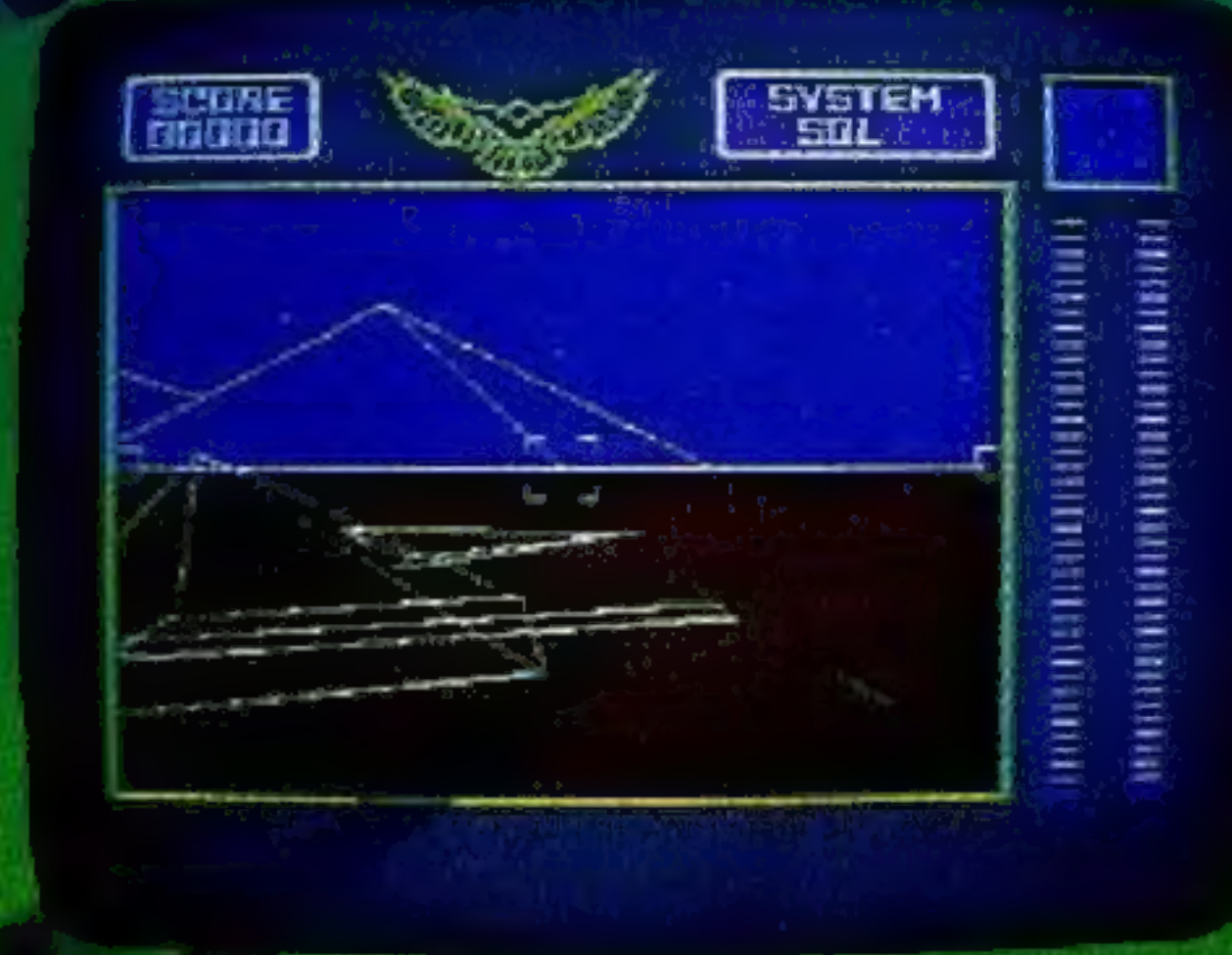
Sector 32 : une bataille intergalactique des plus mouvementées. Les graphismes 3 D sont excellents et l'animation ne manque pas de vivacité. (K7 Synsoft/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Série noire : la victime habite au 21. Parviendrez-vous à la tuer, à lui voler ses économies et à embrasser l'élève de votre cœur. (K7 Microapplication pour Amstrad - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Spix : trois degrés de difficulté pour ce logiciel où se lis l'adresse et la stratégie de vos déplacements vous apporteront le succès. (K7 Infogrammas pour MO 5 et 10 7 (+ 16 K) - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Star Wars : le graphisme de ce jeu d'action est d'une qualité qui laisse plus de place à l'adresse et à la stratégie qu'à l'action. (Disquette U.S. Gold/No Man's Land pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



The house of Jaff Bullt : adresse et persévérance pour cette vingtaine de tableaux, au graphisme éloquent. (K7 Tilt Computer/Run Informatique pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



The witch's Cauldron : une sorcière vous a transformé en crapaud ! Un bon jeu d'aventure, aux graphismes de qualité. (K7 Mikro-Gen/Ren Informatique pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Double in store : dans un grand magasin, votre but est de collecter l'argent des caisses enregistrees. Un jeu mouvementé. Graphisme convainquant. (K7 Orpheus pour Oric I/Atmos - Intérêt : ★★★★★ - Prix : A).



Tube way army : vous devez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et détruire leurs installations. Une bonne version de Scramble. (K7 Cristal/Goal Computer pour Dragon 32 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).



Vega : un jeu 100 % en langage machine qui vous fait parcourir 50 étapes et essuyer 50 attaques. Vous circulez dans un véhicule polymorphe. (K7 Loriciels pour C 64 - Intérêt : ★★★★★ - Prix : n.c.).



Zaxxon : cette adaptation n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Sega/No Man's Land pour Spectrum 48 K - Intérêt : ★★★★★ - Prix : B).

MICRO, ECO... BOBO!

Lorsque l'information traduit, jour après jour, l'évolution de la crise économique, du chômage et de l'inflation, qui n'a jamais souhaité prendre les rênes du pouvoir pour tester ses propres capacités de gestionnaire ? Il faudrait... il n'y a qu'à... on devrait... ! et bien, à vous de jouer et.. gare à la grève !

Financiers de Wall street, émirs riches, japonais implacables, américaines somptueuses diplômées des plus grandes écoles de marketing n'ont qu'à bien se tenir : les micro-ordinateurs se lancent dans la course au pouvoir et à l'argent. Pour les suivre, mieux vaut s'accrocher. Mais les résultats sont étonnants !

Les logiciels de simulations économiques se divisent en trois grandes catégories : gestion d'entreprise, gestion gouvernementale et économie-fiction. La forme la plus fréquente est sans aucun doute la gestion d'entreprise : vous voici à la tête d'une société en pleine expansion. Vous devez conserver une productivité suffisante à l'échelle internationale et faire progresser le rendement de votre entreprise dans les différents secteurs présentés. En ce qui concerne la gestion gouvernementale, vous lutterez, à l'échelle nationale, tant pour l'économie de votre pays que pour votre popularité. Politique oblige ! Quant à l'économie-fiction, il s'agit en fait de situations économiques réelles replacées dans un domaine imaginaire, telle la colonisation de nouvelles planètes...

Dans leur développement, ces logiciels présentent deux fils directeurs : les données économiques, financières et humaines de la situation proposée et le score obtenu par le joueur. Ainsi, certains programmes peuvent être considérés soit en tant que simples jeux de société, soit en tant que réelles simulations économiques. Dans le pre-



mier cas, point n'est besoin de se plonger dans les chiffres. Seul importe la victoire, même si cette dernière porte parfois préjudice à l'économie à long terme ainsi qu'aux hommes qui en dépendent. En revanche, si vous sentez vibrer en vous la vocation du maintien des conditions sociales et humaines, alors qu'à cela ne tienne : tous les chiffres sont là et il vous faudra une certaine expérience avant de voir fleurir votre popularité, symbole de réussite.

Tous ces logiciels sont d'une approche plus ou moins aisée, mais souvent facilitée par le rôle que tient votre ordinateur au cours de la partie. De façon générale, ces programmes admettent d'un à quatre joueurs. Cependant, pour comprendre rapidement les développements principaux du jeu, pour saisir tout de suite les raffinements de toute bonne gestion, il est fortement recommandé de laisser jouer, avec vous, votre ordinateur. Ce dernier possède, en effet, une profonde connaissance des milieux économiques. Familiarisez-vous tout d'abord avec le terrain avant de vous lancer, seul contre tous, dans le monde de l'argent. Le remaniement de tous ces logiciels est assez long et délicat. La multitude de tableaux, de ratios et pourcentages dans les différents domaines du jeu nécessitent de votre part une organisation efficace. Seront, bien entendu, favorisés les joueurs qui possèdent une imprimante : pour les autres, gardez votre calme et... prenez des notes ! La durée des parties est, de même,

assez impressionnante. Cependant, certains logiciels vous laissent le soin de définir vous-même la période de votre contrat. Mais revenons-en au déroulement général d'une partie. Pour la grande majorité des logiciels présentés ci-dessous, l'action se divise en deux phases répétées tout au long du jeu. Vous entrez tout d'abord vos propositions relatives aux différents secteurs d'activité, modifications des ventes, création d'emplois, investissements, etc. Suit une phase de calcul effectuée par l'ordinateur qui traduit, sur votre entreprise, les conséquences de votre gestion. Ainsi, aucune possibilité n'est laissée au joueur pour revenir sur tel ou tel point. L'erreur ne se rattrape malheureusement que fort lentement au cours des prochaines décisions. Notons quand même que votre ordinateur

refuse toute décision dont les conséquences seraient franchement dramatiques !



Businessman. — Vous voici à la tête d'Info-Gesti, petite industrie qui commercialise cinq produits de micro-informatique. Au sein de votre société, quatre postes sont à pourvoir : président, directeur de production, directeur du marketing et directeur financier. Si vous jouez seul, à vous de prendre la responsabilité de toutes les décisions. En début de partie, le menu général

s'affiche à l'écran : c'est le comité directeur du premier trimestre de votre gestion. Première étape : la visualisation des tableaux. Il est impératif de prendre connaissance des données initialisées par l'ordinateur : prix de revient, bilans marketing et financier, calcul des pertes et profits... Le tableau des *warnings* réclame toute votre attention : il vous révèle les principales failles de votre entreprise. Tâchez d'y remédier le plus rapidement possible. C'est-à-dire dès le premier comité directeur. Pour ce faire, le menu général vous oriente vers trois voies d'action : décision de production, décision de marketing et décision



MILLIONNAIRE OU MINISTRE DE L'ÉCONOMIE... EN DÉBUT DE JEU

financière. Après avoir rentré les corrections nécessaires, annoncez la fin du comité : l'ordinateur calcule alors les conséquences de votre gestion et affiche, sur votre demande, un score qui témoigne de votre réussite. Ce score tient compte de six points essentiels : profit, solvabilité, liquidité, autonomie, climat social et puissance des investissements.

Ces différents scores doivent, pour une réussite totale de votre gestion, atteindre, ou du moins se rapprocher, des maxima fixés par l'ordinateur. Notons que le fait de connaître avec précision votre progression dans les différents domaines de votre société permet à tout moment de corriger votre stratégie. Cumulées aux tableaux des *warnings*, ces données facilitent fortement la prise en main du logiciel.

En ce qui concerne les événements proposés, *Businessman* fait preuve d'un grand



souci de réalisme : outre les données purement économiques d'une complexité intéressante, les événements extérieurs à la société ont une influence des plus intéressantes sur votre gestion. Ainsi, avant et après chaque comité directeur, l'ordinateur vous communique des informations sociales et financières comme l'inflation, les mots d'ordre de grève nationale, l'apparition de matériel concurrent, etc. Ajoutons à cela le rôle des banques à votre égard : la gestion de vos emprunts nécessite réflexion et perspicacité.

Toutes ces notions confèrent à *Businessman* un caractère professionnel tant par sa complexité que par le réalisme des situations proposées. Il est ainsi préférable de jouer, si possible, à plusieurs. Bien qu'il n'y ait alors aucune concurrence entre les différents partenaires (puisque'il ne s'agit que d'une seule société), il n'est alors pas toujours aisé de conserver un équilibre satisfaisant entre les différents secteurs techniques et commerciaux.

C'est ainsi néanmoins que ce logiciel prendra toute son ampleur.

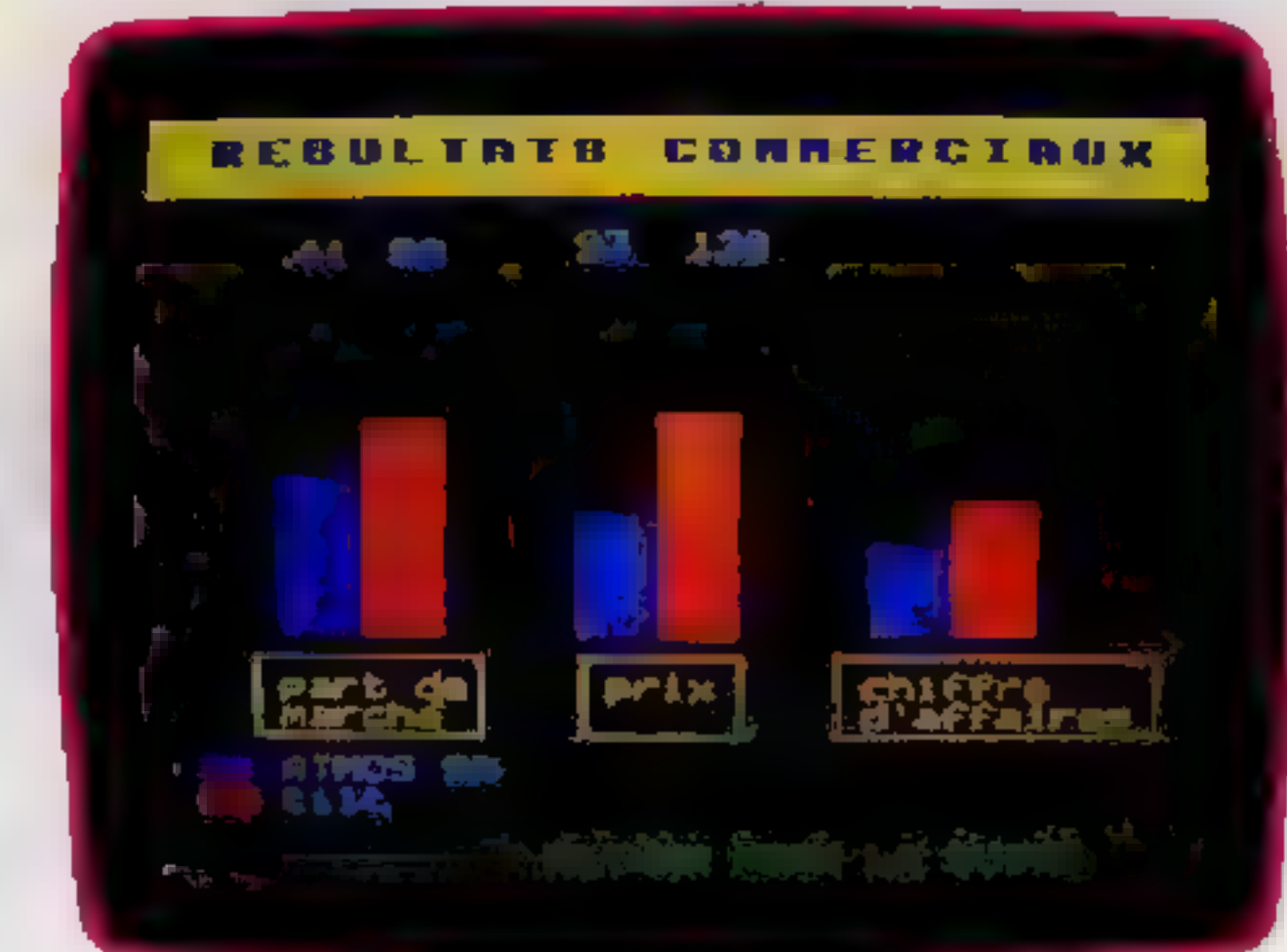
Devant le nombre impressionnant des données mises à la disposition des joueurs, nous avons apprécié tout particulièrement la clarté des tableaux ainsi que la rapidité d'analyse de l'ordinateur. Les bruitages, quant à eux, sont quasi inexistantes. Il est

bien plus facile de réfléchir en silence. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour Oric I/Atmos.)



Le Millionnaire. — Millionnaire, vous l'êtes en début de jeu ! Votre capital se monte exactement à 10 millions de francs. Vous avez décidé de vous lancer dans le monde de l'économie. Il ne vous reste qu'à choisir votre branche : de la production des cigarettes à la chimie industrielle, les possibilités sont multiples. Baptisez votre société, vous voici président-directeur général.

Dès sa mise en fonctionnement, ce programme se singularise par les nombreux choix de jeu offerts aux participants : climat et conjoncture économique tout d'abord, qui varient, sur cinq degrés, de grand calme à la plus forte agitation. Vient ensuite la possibilité de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Pour la dernière solution, le niveau de votre concurrent reste à définir : « manager moyen », « manager confirmé » ou « manager spécialiste ». Ce déroulement du programme se fait par étapes dont la durée réelle n'est pas spécifiée. Les prévisions de marché vous sont, dans un premier temps, communiquées : il s'agit, en fait, d'intervalles de valeur relativement large et donc il faudra apprendre, au cours du jeu, à cerner le chiffre exact approché. A vous maintenant de préciser vos conditions de ges-

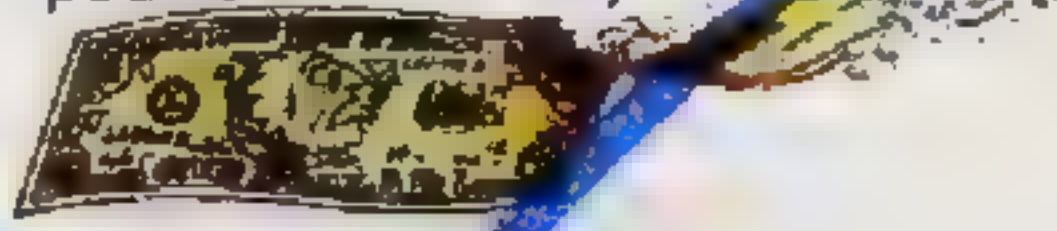


tion : ici encore, la manœuvre est fortement simplifiée par les indications fournies dans le programme : effort de productivité (de 0 à 3), budget publicitaire, etc. Votre politique définie, les calculs de prix de revient et votre nouvel avoir s'affichent à l'écran. Enfin, les machines tournent ! Production, ventes, pertes, les résultats commerciaux apparaissent sous forme de tableaux : les deux sociétés concurrentes s'affrontent alors en ce qui concerne la part du marché obtenu, les prix de vente pratiqués ainsi que le chiffre d'affaires global résultant de l'opération.

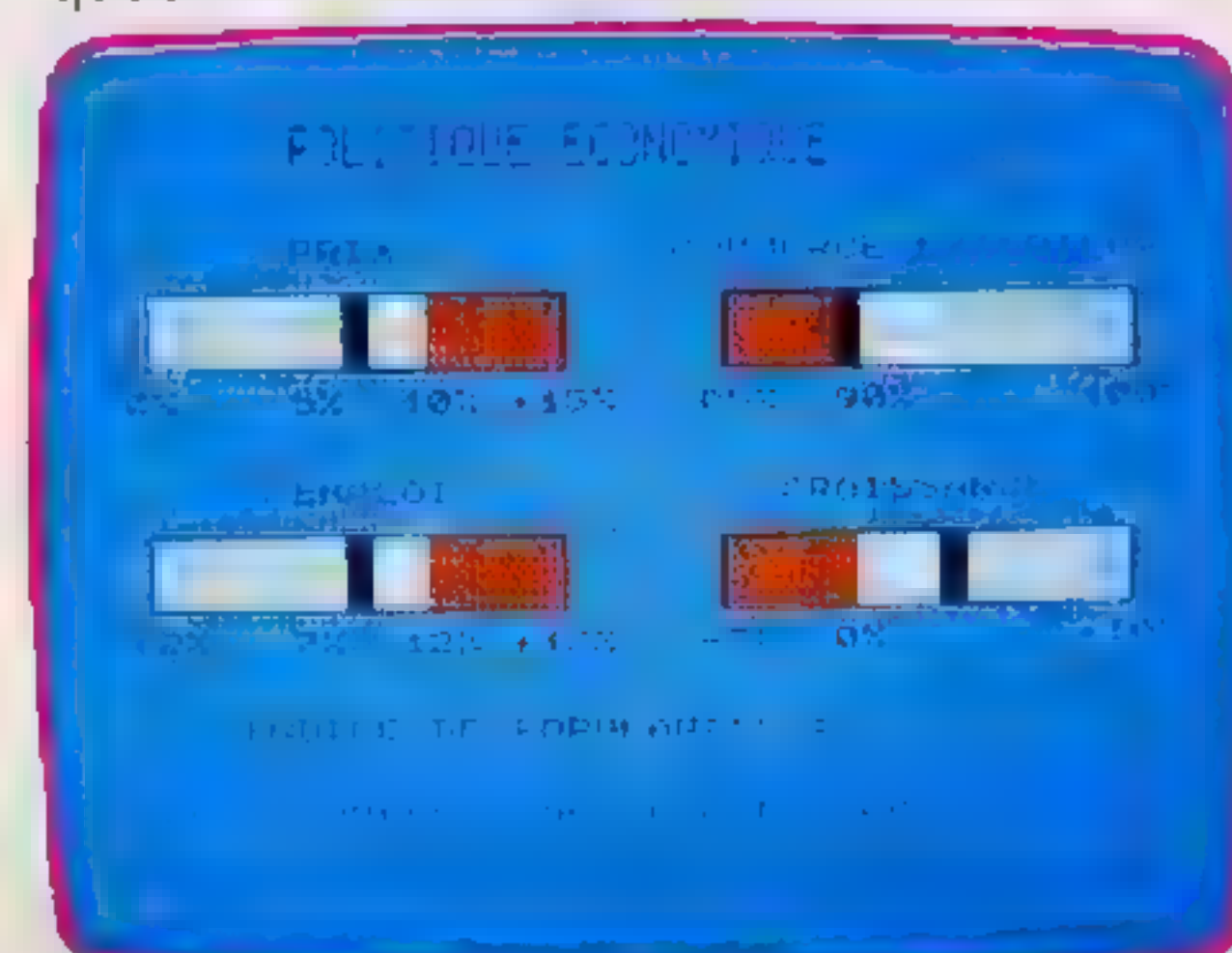
Ce logiciel est d'un abord très facile. Plus axé sur le jeu que sur la réalité économique, ses possibilités n'en sont pas pour autant restreintes. La partie contre l'ordi-

nateur ne manque pas d'esprit de compétition, quant au jeu à deux partenaires, on y retrouve avec plaisir les joies de la concurrence...

Graphisme et bruitage, enfin, sont agréables et précis. Soulignons de même la rapidité de calcul de l'ordinateur qui conserve au programme une certaine vitalité. (Cassette Ere Informatique/No Man's Land pour Oric I/Atmos.)



Politique économique. — Avant de condamner en bloc les agissements des politiciens, ce logiciel vous propose de tester vos propres capacités face à une situation des plus alarmantes. Saurez-vous tenir le cap du redressement économique de votre pays, malgré les attaques sournoises d'une crise dévorante !



Politique économique est un programme de gestion gouvernementale. Vous voici ministre de l'économie et des finances : pour mener à bien votre mandat, vous êtes confronté à quinze événements consécutifs tels l'augmentation de l'épargne, la robotisation de l'industrie, l'augmentation des prix du pétrole, etc. Pour chacune de ces situations, vous avez le choix entre cinq solutions. La première s'intitule « laissez faire ». Il est évident que ses effets sont toujours désastreux... C'est en fait dans les quatre propositions restantes qu'il vous faut trouver le remède approprié. Votre temps de réponse est bien entendu limité : soixante secondes pour le niveau débutant, vingt pour les ministres chevronnés. Le jugement porté, par l'ordinateur, sur votre politique économique, se traduit en fait par quatre indices qui fluctuent au gré de vos agissements. Pour chacun d'eux, une zone rouge est fixée. Si l'un de vos indicateurs s'y arrête, c'est la démission immédiate de votre poste et la chute de votre ministère. Ces quatre domaines sont : la hausse des prix, le commerce extérieur, l'emploi et la croissance. En début de partie, vos indicateurs affichent une valeur médiane, signe d'une situation globale satisfaisante. Mais, si vous aimez la difficulté, choisissez donc l'option « position aléatoire ». Vous aurez alors à redresser une situation qui, bien que



jamais désespérée, ne manquera pas de piquant... A chaque décision de votre ministère, les indicateurs oscillent du bon ou du mauvais côté. Mais, attention, les conséquences de vos actes ne se traduisent pas toujours de façon immédiate sur le bilan de santé du pays et les effets secondaires sont bien souvent les plus néfastes. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas de ménager à tout instant votre popularité dont le taux est inscrit en bas de l'écran. Il est bien difficile de subordonner le redressement économique à la satisfaction des électeurs !

Dans un appréciable souci de réalisme, ce logiciel tient compte de toutes les difficultés qu'offre la scène politique. D'un maniement simple et sportif, la politique économique se métamorphosera vite en un jeu de réflexion fort captivant. (Cassette Answer Diffusion pour TO 7.)



Une affaire en or. — Lancez-vous dans le commerce : ne la comptez, prenez en main la production et la distribution de cette denrée sur le marché européen. Vous êtes P.D.G. de la Apple Company avec, en poche, un capital de quelque 15 millions de francs. Le tableau de présentation du logiciel vous communique votre situation productive (nulle en début de jeu) ainsi que les diverses possibilités d'investissements proposés. En bas de l'écran, vous choisissez parmi les possibilités suivantes : acheter, vendre, produire, investir, modifier, ainsi que les deux fonctions « aide » et « score » dont nous reparlerons plus tard. Afin de donner vie à votre entreprise, la première

chose à faire est, bien entendu, d'embaucher votre personnel. Le nombre de personnes à employer dépend bien sûr de vos prétentions sur le marché. Ensuite, examinez avec attention les différentes zones de vente : il vous faut de l'énergie et, bien



entendu, la matière première : cette dernière est bien meilleur marché localement que dans les ventes européennes, mais pour de grandes quantités, vous serez bientôt obligé d'élargir votre zone d'approvisionnement. L'énergie, quant à elle, subit régulièrement de fortes variations de prix à la vente. Si vous parvenez à suivre avec attention ces fluctuations, de sérieuses économies renforceront votre capital. En ce qui concerne l'achat des usines, c'est sans aucun doute l'investissement le plus onéreux de toute votre gestion. Soyez prudent et calculez, il ne faut pas voir trop grand tant que votre productivité n'a pas atteint un rendement minimum. Pour cela, après cinq opérations effectuées, la fonction « produire » vous permet enfin de faire tour-

ner la machine. Selon le dosage plus ou moins judicieux de vos potentiels humains et matériels (la quantité de produit fini), prêt à la vente s'affiche à l'écran sous forme de tableau. Il vous faudra cependant attendre votre prochain tour de jeu pour vendre votre compte. Là encore, ce n'est guère facile. Les marchés sont très souvent saturés par les produits concurrents et votre effectif de vendeur doit correspondre, en nombre, à des normes que vous apprendrez à connaître en cours de jeu.

La fonction « modification », pour sa part, vous permet soit de licencier du personnel (attention aux grèves !), soit de modifier le type d'énergie utilisée dans vos ateliers, soit enfin de changer votre marché d'approvisionnement ou vos zones de ventes. Pour cela, il est impératif de consulter attentivement le tableau général du jeu où sont résumés les possibilités et taux pratiqués pour tous ces domaines économiques. Si toutefois, vous rencontrez de trop grandes difficultés dans vos calculs de gestion, appelez sans hésiter la fonction « aide ». Des indications précises vous aideront sans aucun doute dans l'établissement de votre stratégie commerciale.

Ce logiciel admet de un à quatre joueurs. La compétition y est agréable. Un tableau des scores, clair et détaillé, permet à tout moment de comparer la réussite des joueurs dans les divers secteurs économiques. Soulignons aussi l'effort graphique fort appréciable apporté à ce programme. Une affaire en or, c'est le mot. (Cassette Free Game Blot/No man's Land pour Oric I Atmos, TO 7 et MO 5.)

STRATÉGIE ET BLUFF SE MÉLANGENT DE FAÇON EXPLOSIVE

High Flyer. Dans cette période qui suit la seconde guerre mondiale, l'industrie anglaise a besoin de vous pour lui redonner sa vigueur d'antan. Vous voici P.D.G. d'une firme aérienne en expansion. Dans vos bureaux londoniens, la guerre économique va bientôt se déclencher face au marché américain. En début de jeu, votre balance bancaire s'élève à 300 livres. L'ordinateur vous propose, pour 250 livres, un DC3. Il vous faut l'acheter, bien entendu. Suite à l'affichage de vos nouvelles données financières, voici venu le moment d'effectuer votre premier vol : pour les non-initiés, le mode A (pilote automatique) sera le plus sûr : sur la carte qui apparaît à l'écran, vous définissez votre destination puis c'est le décollage. La réussite finan-



cière de ce premier essai dépend de plusieurs facteurs : tout d'abord du nombre de passagers. Selon la distance parcourue, ce dernier risque de faire varier votre chiffre d'affaires de façon alarmante. Les vols longues distances sont ainsi prohibés en début de partie. Pour peu que votre première prise en main de la société s'avère concluante, la route de l'expansion vous est maintenant ouverte. Les avions de plus en plus puissants, permettant le transport d'un nombre de passagers toujours plus grand, c'est le cercle sans fin de la réussite économique... Cependant, tout n'est pas aussi simple que cette brève description d'une partie idéale. Comme dans toute simulation économique de valeur, ce programme vous réserve bien des surprises. Les handicaps techniques sont multiples : mauvais fonctionnement de vos appareils (le plus souvent dû à de mauvais calculs en ce qui concerne leur consommation en carburant), mauvaises situations météorologiques, etc. En ce qui concerne la réputation de votre société, toute fausse manœuvre risque de vous discrediter aux yeux du public. Mais la difficulté majeure du maniement de *High Flyer* réside essentiellement dans la gestion des paramètres économiques communiqués : inflation, concurrence, rendement. Vos relations avec les banques de prêts ne manque-

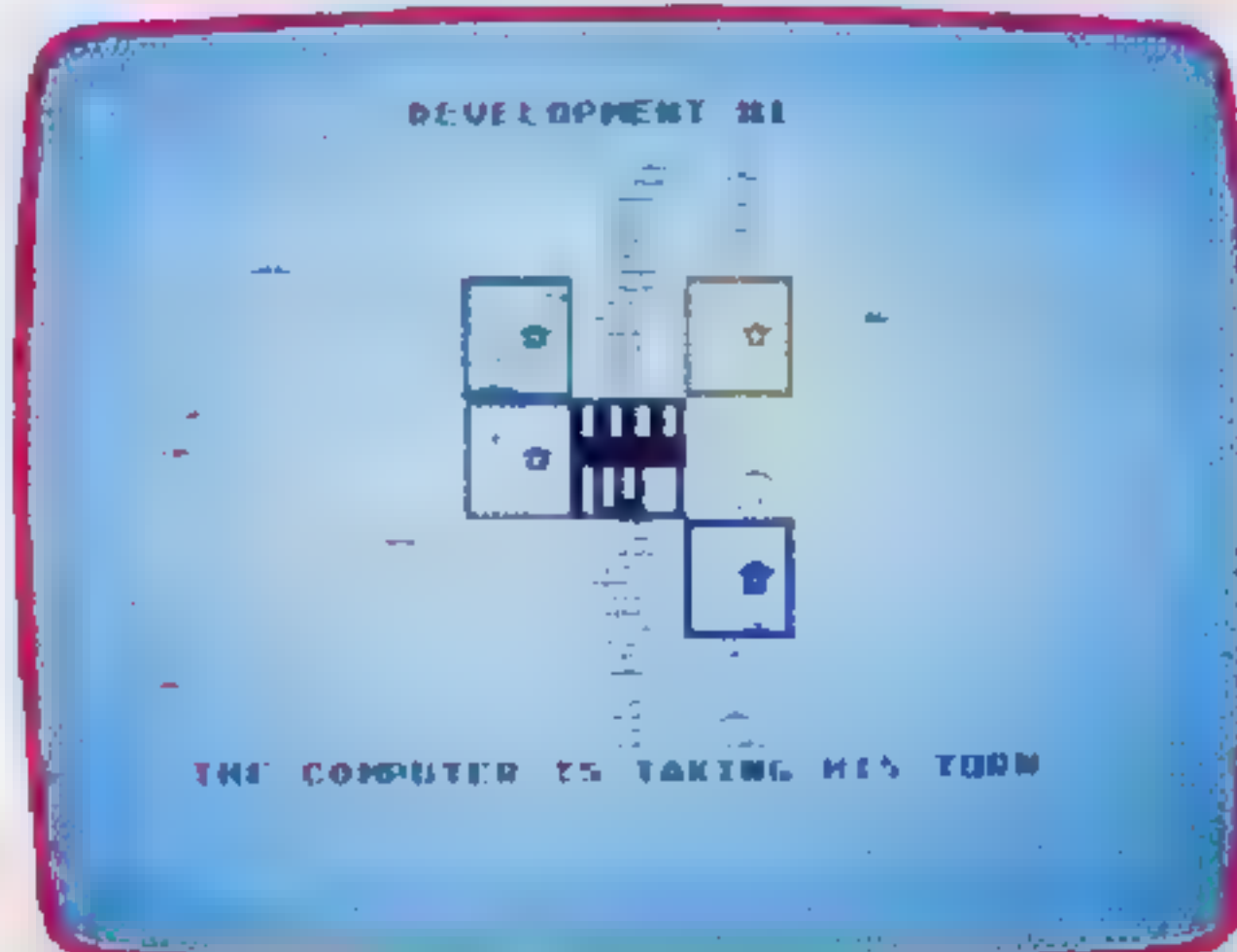
ront pas de piquant. De la livre sterling au dollar, seuls de savants calculs et un flair d'expert financier sauront vous aider à progresser. Concrètement, l'utilisation de ce logiciel est très agréable. Soyez précis quant à vos décisions (les erreurs de frappe ne se ratrapent pas). Pour ce qui est des vols internationaux, prenez votre temps et n'hésitez pas à corriger souvent vos prévisions de vol en fonction de votre clientèle. La réussite appartient souvent aux audacieux. Mais ici, tout est question d'équilibre. (Disquette Commodore Business Machines pour C 64.)

Mule. *Mule* est un logiciel d'économie fiction. Déposés sur la planète Irata, quatre joueurs vont lutter pour coloniser ces terres vierges de toute industrie. En début de partie, chaque participant choisit son personnage : Bonzoïd, Sphéroïd, Gollumer, etc. Tous ces êtres possèdent en fait les mêmes capacités de réussite. Cette sélection programmée, un tableau récapitulatif indique la situation financière des colons : fortune, marchandise et terres conquises. Bien entendu, vous ne possédez encore aucun terrain à exploiter : le but du jeu va consister à acheter les meilleures terres de la planète et d'y produire soit de l'énergie, soit des denrées, soit des métaux. Pour cela, lorsqu'apparaît à l'écran la carte de la planète, chacun définit, d'une pression sur le joystick, ses volontés d'achat. Mais le plus dur reste à faire.

Vous devez maintenant lancer votre industrie : dans le magasin général, achetez une mule : ce charmant animal coûte 100 \$ et va être capable de produire, dans un des domaines précités, une quantité de marchandises appréciable. Pour placer votre mule sur vos terres, le maniement du joystick doit être très rapide. De plus, avant de quitter le magasin, n'oubliez pas de rendre visite aux boutiques d'équipement. Votre animal a besoin d'outil, sans quoi son travail serait inefficace. Vous ne pouvez ainsi placer qu'une mule par lopin de terre. Votre tâche accomplie, et si l'ordinateur vous en laisse le temps, une visite au Pub de la planète Irata vous rapportera au jeu des sommes importantes, susceptibles de réapprovisionner vos caisses.

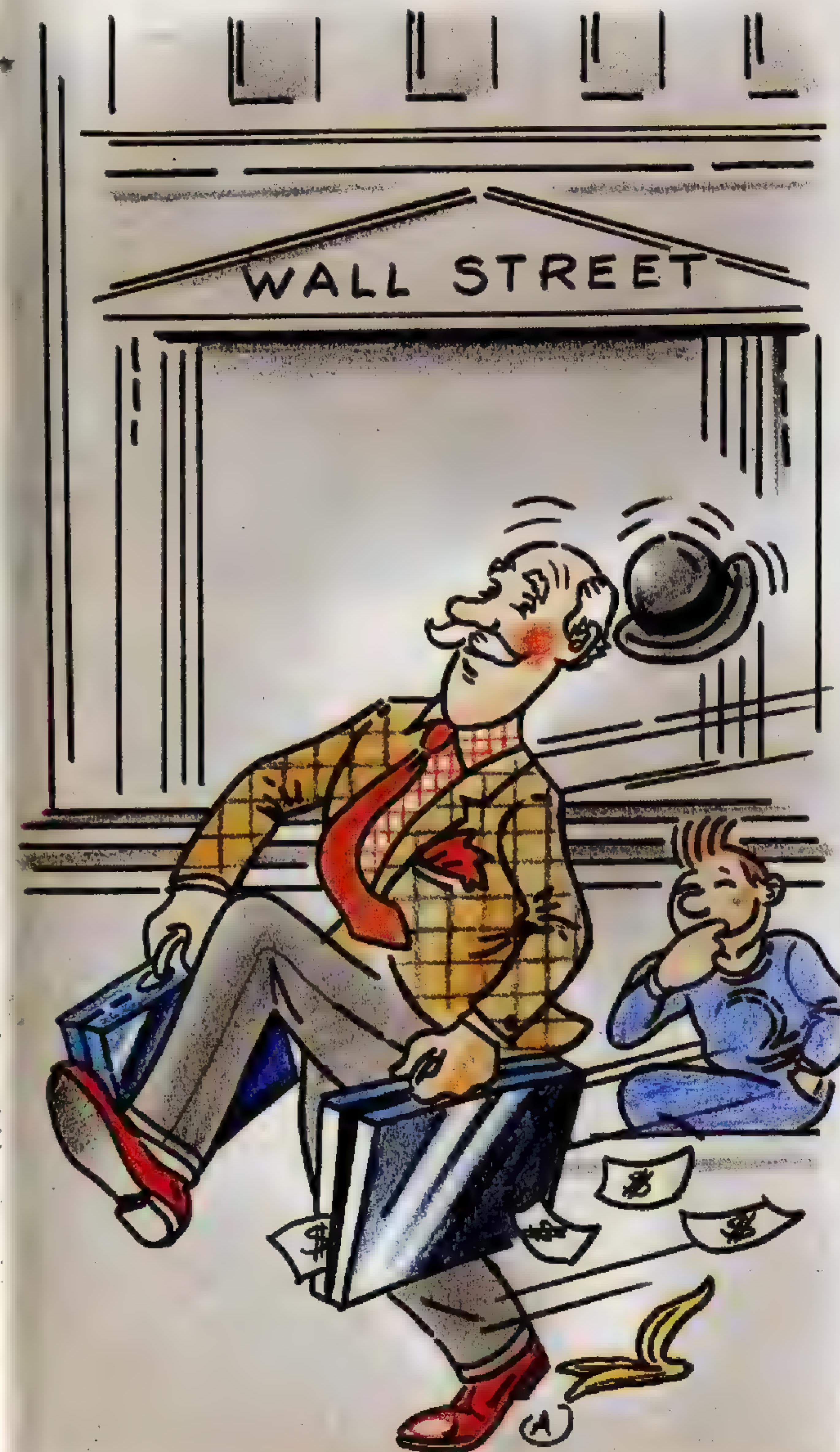
La deuxième phase du jeu, appelée commerce, est en fait une vente aux enchères entre les quatre joueurs : dans la salle, la première opération concerne la vente et l'achat des matières minérales produites. D'après votre consommation, le gaspillage et votre production, la valeur de votre avoir en minéraux s'inscrit à l'écran. Selon l'importance des surplus, ou au contraire l'insuffisance des productions, chaque joueur va se définir soit en vendeur, soit en acheteur. Lors de la vente, à vous de bais-

ser ou d'augmenter vos prix selon la demande. Un tarif de base pratiqué en magasin vous aidera dans votre jugement. En ce qui concerne l'énergie et les denrées alimentaires, le mécanisme est identique. Lorsque toutes les opérations financières ont été effectuées, le tableau des scores réapparaît à l'écran et la deuxième étape de la colonisation se met en marche. Ce logiciel est axé essentiellement sur la concurrence des quatre managers. La simplicité de son maniement et le nombre réduit des articles produits laissent une place satisfaisante à la réflexion et à la stratégie des joueurs. Il vous faudra apprendre à placer vos mules selon votre optique de production : les terrains aux abords de la rivière sont, par exemple, favorables à la culture, etc. Quant aux ventes aux enchères, on y retrouve une ambiance où suspense, stratégie et bluff se mélangent de

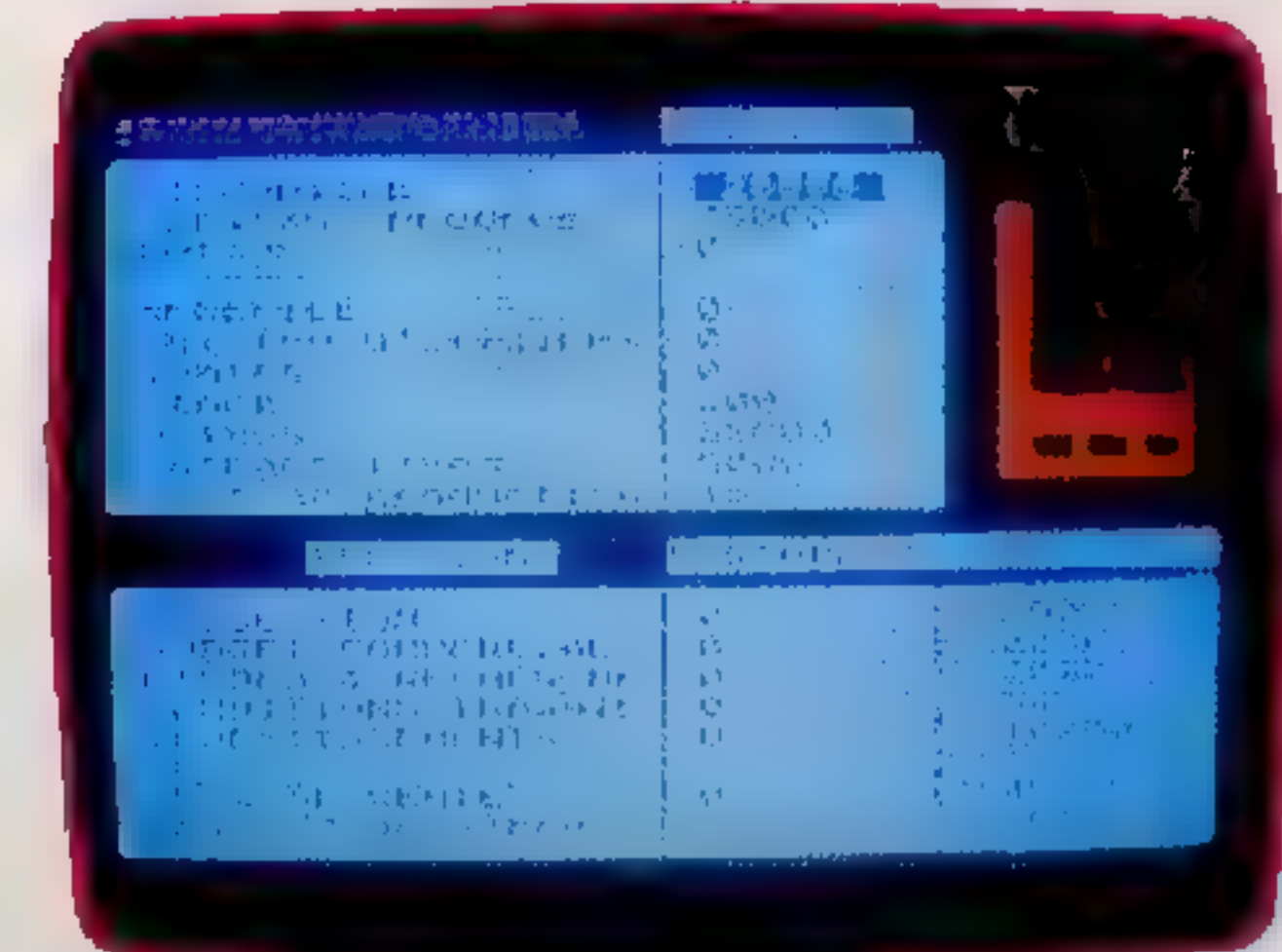


façon explosive. Pour parler enfin de la présentation graphique et sonore de l'action, tout y est. L'animation des personnages et des mules ne manque pas d'humour et les tableaux sont clairs et précis. Dans six mois, un vaisseau vous ramènera sur Terre. Tâchez d'y rapporter la fortune. (Disquette Electronic Arts pour C 64.)

Business +. Manager d'une firme de construction automobile, vous voici devant les dures réalités de l'économie internationale. Au cours des semestres qui vont suivre, vous allez devoir lutter face aux cinq autres concurrents possibles de ce grand jeu de simulation économique. *Business +* possède trois degrés, de difficulté croissante. L'abord de ce logiciel est donc aisé quel que soit le niveau des joueurs. C'est cependant dans le programme de plus grande complexité qu'apparaissent les indéniables qualités de cette simulation économique. De même, je ne saurais que trop vous conseiller le jeu collectif. Le premier tableau de ce programme représente, en fait, la phase initiale à tous les semestres de votre mandat. Un tableau vous indique, tout d'abord, les conditions dans lesquelles se trouve votre société. C'est avec le deuxième écran que



début votre action au sein de l'entreprise : les décisions que vous êtes amené à prendre sont d'ordres économique ou humain et représentent, en fait, vos espoirs quant à l'expansion de la firme : pour définir votre taux de production sachez qu'il vous est possible de sortir, en bout de chaîne, une valeur maximum de 10 % de votre capital d'usine. Ces investissements, quant à eux, sont absolument nécessaires à la progression de votre chiffre d'affaires. Ce dernier varie aussi sous l'influence de deux facteurs primordiaux. L'investissement dans la recherche — dont l'action à long terme est d'une importance capitale — ainsi que le budget commercial : ce dernier coût regroupe votre budget publicitaire et l'impact de votre entreprise auprès du public. Mais, pour être tout à fait complet, il ne vous faut pas oublier la satisfaction de tous les hommes impliqués dans l'affaire !



L'investissement social vous évitera les grèves et autres réactions du syndicat. La valeur de vos dividendes rassurera vos actionnaires et stabilisera votre crédit sur le coût financier.

Après avoir ainsi défini votre politique pour le semestre à venir, l'ordinateur se charge de calculer le rendement de votre gestion. Les résultats économiques s'affichent sous forme de tableaux, confrontant les joueurs de façon claire et efficace.

Mais, ce qui fait la valeur de *Business +* est sans aucun doute la troisième partie du tour de jeu. En effet, la possibilité vous est maintenant donnée d'analyser votre gestion, et ce, de façon particulièrement précise.

Sur sept tableaux d'un graphisme éloquent, toutes les indications sociales, économiques, etc., toutes les possibilités d'investissements, d'embauches ou d'augmentations de capital vous sont alors accessibles.

Des confrontations entre joueurs, notamment dans le cas d'émission de nouvelles actions, sont passionnantes et la précision apportée aux opérations telles l'embauche ou la production générale donne à *Business +* une dimension très réaliste.

En cas d'échec, deux solutions vous sont enfin proposées.

Si vous désirez éviter la faillite, un de vos partenaires pourra racheter votre entreprise et rétablir ainsi l'équilibre économique

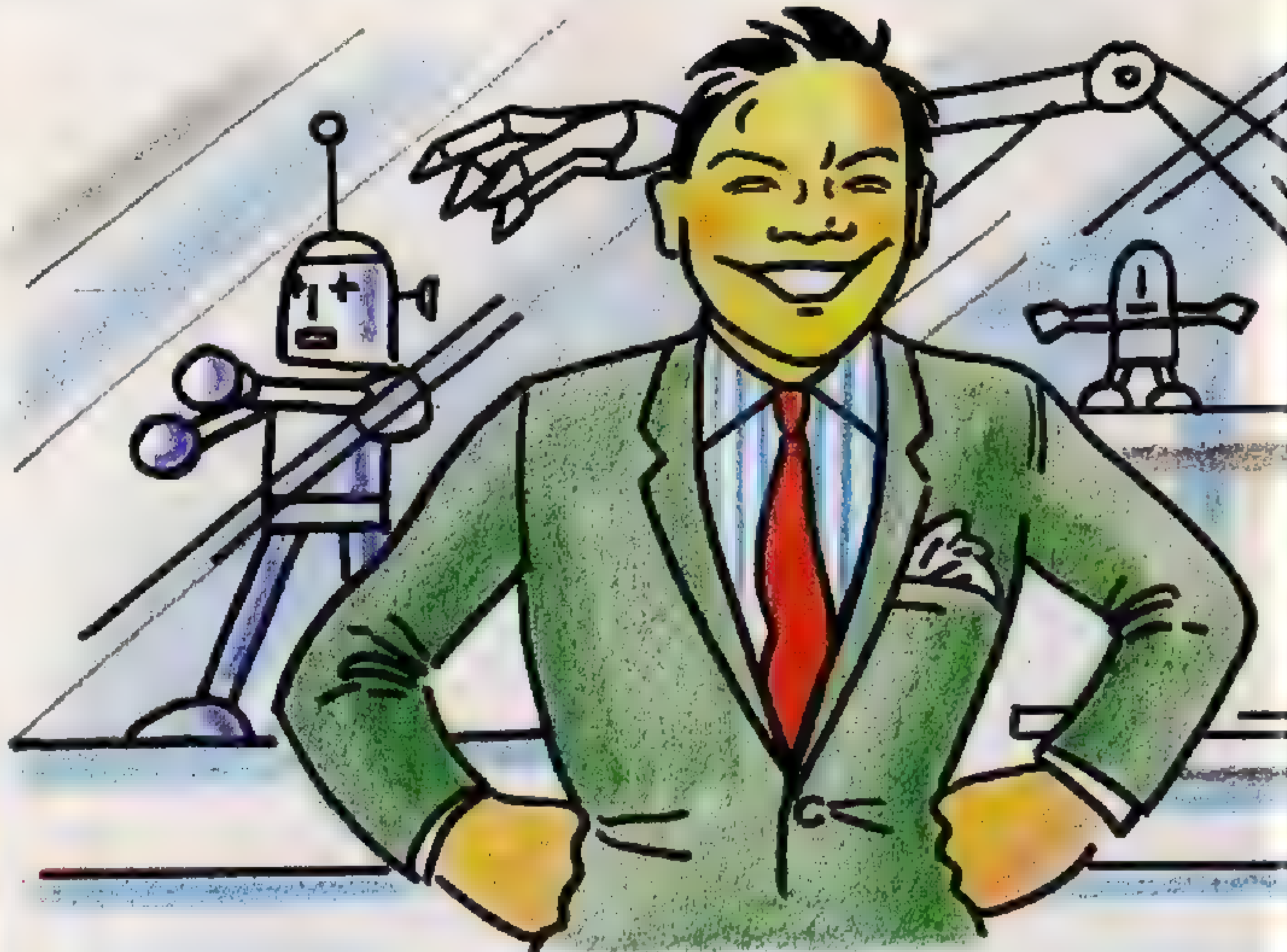
NE SOUS-PAYEZ PAS VOS EMPLOYÉS ET VERSEZ DES DIVIDENDES

de la partie. Le classement final sera peut-être ainsi moins dur à supporter. (Cassette Answare Diffusion pour TO7 et MO5.)

Corn Cropper. — Vous êtes-vous déjà essayé à la gestion d'une ferme industrielle? Non. Eh bien, c'est le moment de commencer. Vous débutez avec une petite ferme, dotée de trente acres de terrain, d'un tracteur et de deux ouvriers agricoles. Vous êtes spécialisé dans la culture du maïs. Votre capital de départ est constitué de 50 000 livres de biens et de 50 000 autres livres d'argent liquide en banque. Votre but sera de parvenir à augmenter votre capital à 250 000 livres en 35 à 55 mois, selon le niveau de difficulté. Vous pouvez effectuer trois actions par mois.



Pour obtenir une quelconque culture, il faut bien sûr commencer par planter. Les graines s'achètent à des cours variables. Vous pouvez éventuellement être tenté de constituer des stocks à bas prix, mais ce n'est pas obligatoirement la meilleure solution. En effet, vos greniers à grain sont infestés de rats et le bénéfice réalisé aurait tôt fait de fondre sous la dent des rongeurs. De même, ne disposant au départ que d'un tracteur, vous ne pouvez pas semer la totalité de votre terrain en une seule fois. Pour pouvoir planter, il faut que la température soit supérieure à deux degrés. C'est pourquoi vous aurez intérêt à vous informer avant tout des conditions atmosphériques. Le maïs poussera en cinq mois, si tout se passe bien. Mais vous allez voir que cela n'est pas si facile. Le maïs a besoin d'une température de six degrés au moins pour pousser. Il a aussi besoin d'eau. Idéalement, il faudra que le volume combiné de précipitation et d'irrigation se situe entre 80-82 mm d'eau, mais, au-delà, c'est la destruction d'une partie de la culture et l'arrêt momentané de la pousse des épis. Pour régler l'importance de l'irrigation, vous pouvez vous guider sur les prévisions du météorologue. Mais cette science difficile présente encore quelques imprécisions et vos plantations risquent parfois de nager dans un océan de boue ou de dessécher cruel-



lement sous un soleil aride. N'oubliez pas tout pas que vous allez maintenant vous reposer pendant cinq mois. En effet, il faut au plus tôt répandre de l'insecticide pour éloigner les parasites. Cet insecticide n'est pas actif de manière durable, il faut donc le renouveler régulièrement. Pour accroître votre rendement, vous pouvez fertiliser votre terre. Cela ne peut se faire qu'au moment où les plantes seront âgées de deux mois. Bien sûr, cela vous coûte entre 40 et 48 livres l'acre, mais le jeu en vaut la chandelle, car votre production sera purement et simplement doublée. Lorsque, enfin, vous pouvez admirer les splendides épis se balancer sous le vent, l'heure de la moisson sonne...

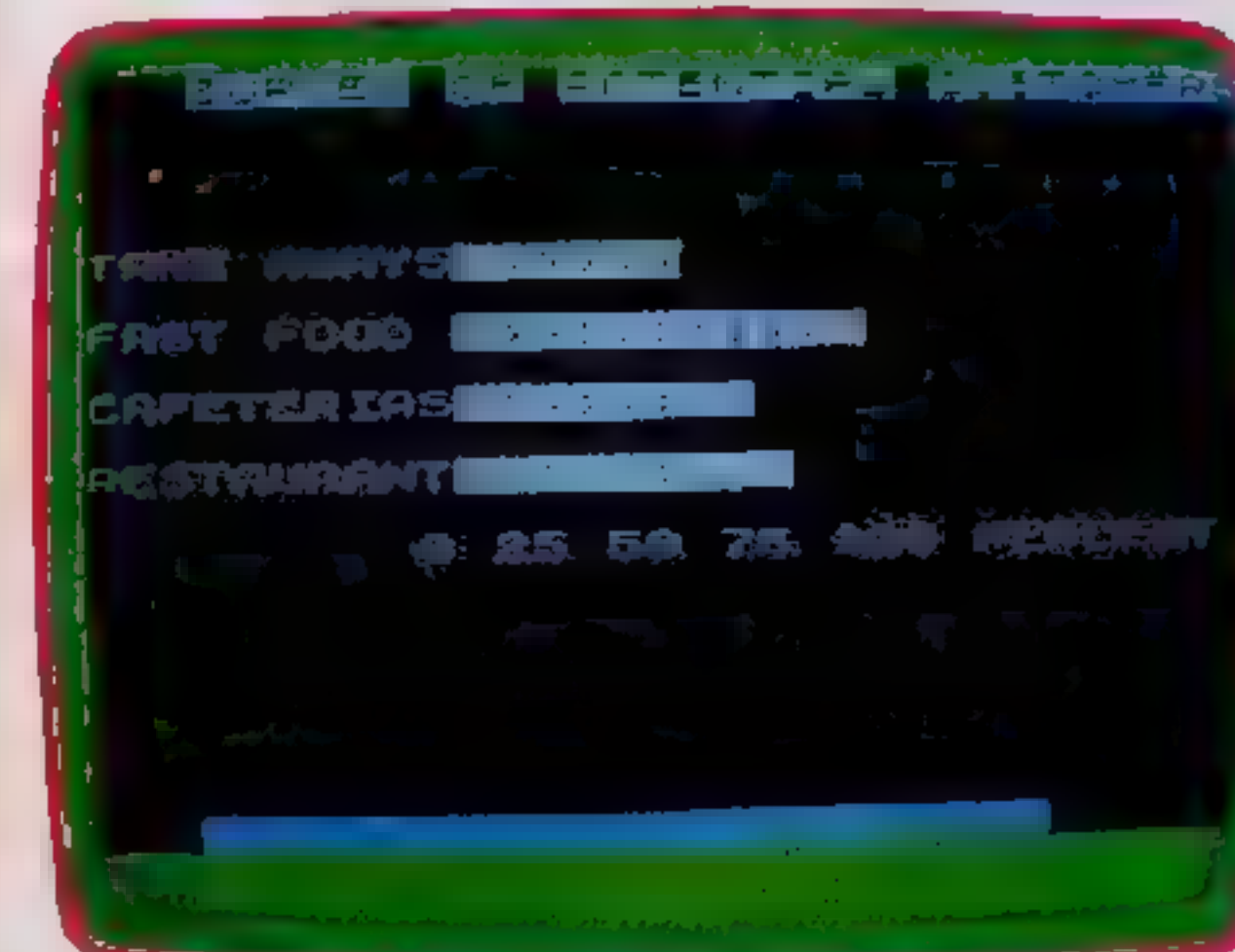
Vous pouvez éventuellement engranger votre récolte pour tenter de faire monter le prix, mais n'oubliez pas les rats! L'argent que vous récupérez de la vente de votre récolte doit être réinvesti pour agrandir votre ferme. Vous pouvez alors acheter de nouveaux terrains, d'autres tracteurs ou une moissonneuse (beaucoup plus efficace pour la moisson que les tracteurs, mais ne pouvant faire que cela). Il vous faut, bien sûr, engager de nouveaux ouvriers agricoles pour conduire tous ces engins. Mais, surtout, assurez-vous que vous disposez toujours d'une somme suffisante d'argent liquide pour faire face à vos dépenses courantes. En effet, dans le cas où vous seriez à découvert, la banque se refuserait à vous accorder tout crédit et le jeu s'arrêterait d'office. A un niveau élevé, toute une série de catastrophes naturelles risque de perturber encore la réalisation de votre objec-

tif et il ne sera plus du tout évident d'y parvenir. Ce logiciel est très agréable et vous fera rester de nombreuses heures devant votre écran. (Cassette C.C.S., V.T.R. pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Auto chef. — Restons encore ensemble dans le domaine alimentaire. Vous incarnez maintenant le président-directeur général d'une chaîne de restaurants. Votre groupe possède, au départ, un capital d'un million de livres et votre but avoué est de parvenir à un capital de vingt-cinq millions de livres et ainsi de racheter la fameuse chaîne Trust House Forte qui est votre concurrente la plus dangereuse. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de difficulté. Prenez connaissance, chaque année, des prévisions de fréquentation des différents établissements : croissanteries, fast food, cafétérias et restaurants. On vous informe aussi de l'indice des prix, de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire. Vous avez chaque année à prendre un certain nombre de décisions. Tout d'abord, vous devez choisir de quel type d'établissement vous désirez vous occuper. Donnez votre préférence à la catégorie la plus appréciée du moment et disposant du plus grand nombre d'unités. Mais les restaurants et les cafétérias vous permettent aussi les pourcentages de bénéfices les plus élevés. Puis vous devez faire une offre de loyer. Attention, si votre offre était refusée, il vous faudrait consentir à une augmentation de 10 à 15 % pour que

la tractation se fasse. Choisissez ensuite le prix moyen des repas. S'il est trop élevé, vous risquez de perdre des clients. En revanche, s'il est trop bas, votre marge bénéficiaire sera trop réduite et vous ne



pourrez pas faire progresser votre entreprise.

Si vous avez suffisamment d'argent liquide en banque, vous pouvez acheter des lots de nourriture ou de boissons. Cela vous permettra d'avoir des prix très intéressants mais il vous faudra écouler alors rapidement votre stock si vous voulez éviter d'avoir une amende pour manque d'hygiène! La publicité a une importance capitale.

Si vous vous absteniez complètement d'en faire, les gens risquent de délaisser votre chaîne. Mais si vous lui consacrez beaucoup d'argent elle pourra vous ramener 10 à 20 % de clients supplémentaires. Les salaires constituent une part importante de votre budget. Vous pouvez évidemment ten-

ter de réduire cette part en sous-payant vos employés. Dans ce cas prenez garde aux grèves qui vous feraient alors perdre beaucoup d'argent. Chaque année, la banque vous propose un prêt à un taux variable. A vous de voir si vous voulez accepter ou, au contraire, rembourser un emprunt préalable. Enfin, vous devez verser des dividendes aux actionnaires. Ne lésinez pas car si ces derniers ne sont pas contents de vous, ils vous retireront purement et simplement la gestion de l'entreprise. Ce jeu, facile au premier niveau, devient franchement difficile au troisième et il vous faudra une stratégie commerciale élaborée pour y parvenir. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Dallas. — Miracle de la technique, voici transporté dans le Texas en cinq minutes. Vous êtes propriétaire d'une entreprise de recherche pétrolière et disposez au départ d'un capital de 100 millions de dollars (une bagatelle!). Vous devez parvenir le plus vite possible à porter ce capital à 200 millions de dollars, encore augmenté de 80 millions de dollars d'argent liquide. Cette expansion a pour but principal de racheter la société de vos ennemis de toujours, la famille Euing (toute ressemblance avec un certain feuilleton télévisé ne pourra certes pas être considérée comme fortuite). Pour l'instant, vous ne disposez que de votre matériel et de votre bonne volonté. Il vous faudra donc commencer par acheter les rares concessions encore à vendre.

Au début, n'hésitez pas à emporter le marché en payant cher (8 à 10 millions), de manière à pouvoir enfin forer. Vous pouvez éventuellement faire établir des pronostics sur l'existence possible d'un gisement et sur sa profondeur, mais cette expertise présente cependant deux inconvénients. Tout d'abord, si le prix est raisonnable pour un terrain que vous ne possédez pas encore, il devient franchement prohibitif pour une concession dont vous êtes déjà le propriétaire. De plus, même le meilleurs experts peuvent se tromper et, dans certains cas, cela risque de vous coûter assez cher. Vous devez maintenant faire transporter votre matériel de forage jusqu'au lieu désiré et commencer à chercher l'or noir. Sitôt que vous serez parvenu à la nappe tant désirée, arrêtez le forage et faites construire toutes les installations nécessaires au stockage du pétrole. Ces installations sont fort coûteu-



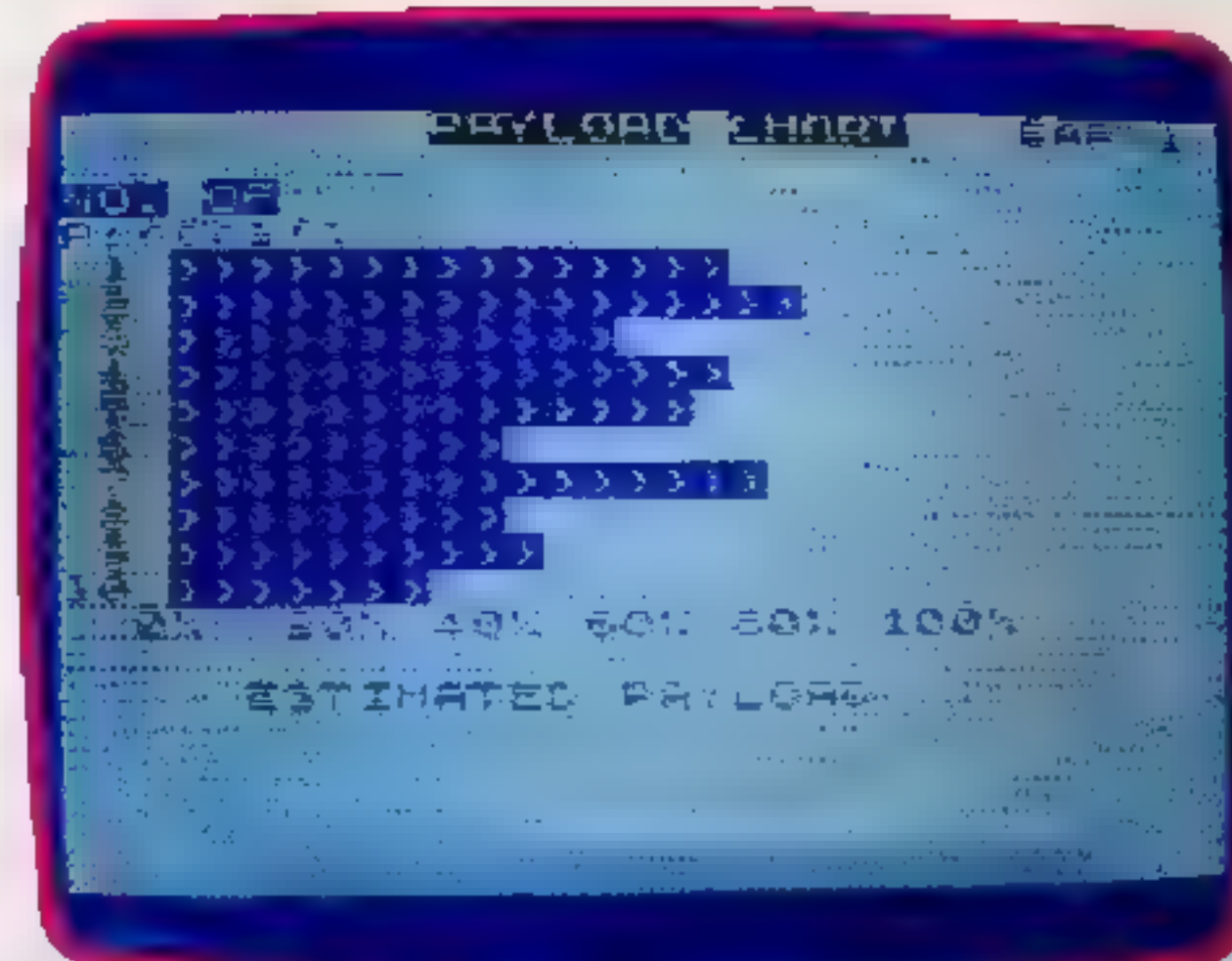
ses et il peut arriver que vous n'avez pas assez d'argent en banque pour les acquitter. Ne vous inquiétez pas. Votre banquier est devenu très coopératif depuis qu'il a appris votre découverte. Cependant ne dépassez pas un prêt de 20 millions de dollars si vous ne voulez pas être mis en faillite. Vous pourrez par la suite vous rendre acquéreur de nouveaux terrains à un prix moindre que précédemment. Choisissez de préférence des terrains proches de Dallas pour réduire les coûts de transport. Lorsque vous avez ouvert suffisamment de puits productifs, vous pouvez commencer à acheminer le pétrole à Dallas, par pipeline, pour qu'il y soit raffiné. Vos revenus seront alors plus importants, mais les risques aussi. En effet, vous pouvez craindre à tout moment une explosion détruisant une exploitation, un accident de forage ou une tornade si dévastatrice. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'attendre d'avoir plusieurs sources de revenus avant de faire construire des pipelines. Certains mois, les choses peuvent encore se compliquer car les variations des taxes gouvernementales ou du prix du pétrole risquent d'entacher sérieusement votre rentabilité. A haut niveau, ce jeu est assez difficile et vous vous apercevrez qu'il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise si vous voulez éviter que ce ne soit finalement

LA QUALITÉ C'EST BIEN ET LA VENDRE C'EST ENCORE MIEUX

le groupe Euing qui ne vous rachète. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)



Airline. — Le mois dernier, nous vous proposons d'apprendre à piloter un avion. Aujourd'hui, c'est la compagnie elle-même que vous allez devoir gérer. Cette compagnie, c'est la L-Air, au capital de 3 millions de livres. Vous devez réussir à porter ce capital à la somme rondelette de 30 millions de livres, ce qui vous permettra de vous rendre acquéreur des plus grosses sociétés, y compris la British Airways. Pour commencer, il faut vous renseigner sur l'état actuel du marché. Vous pouvez



réparations particulièrement élevé. Après avoir pris connaissance de votre compte de profits et pertes et de votre balance budgétaire, vous déciderez de l'intérêt d'un



Manager. — Vous voici promu président-directeur général de la société Info-Gesti. Cette société construit et commercialise cinq produits : un micro-ordinateur 16 K de milieu de gamme (Micro X 100), une unité de disquettes (Flop-Disk), une imprimante (AZ Printer), un logiciel de comptabilité (Logicompta) et un logiciel de gestion de stock (Logistocks). Par ailleurs, votre bureau de recherche travaille sur deux autres projets, Minimicro, un micro-ordinateur de bas de gamme réservé à l'initiation, et Superfile, un logiciel de gestion de fichiers. Ces produits seront bientôt disponibles. Votre entreprise est composée de cinq ateliers de production, cinq services de vente et un département financier. Au total 115 personnes y travaillent.

Au début de chaque trimestre, vous pouvez vous informer du prix de revient des différents articles, du tableau de production, de l'état du marketing, de votre situation financière, des comptes d'exploitation, des comptes de profits et pertes et de votre bilan général.

Un tableau des *warnings* vous signale les différents points faibles de votre gestion auxquels il faudra remédier de toute urgence si vous ne voulez pas courir à une catastrophe certaine. Notez au fur et à mesure tous les éléments qui vous intéressent car vous ne pourrez plus revenir à ces tableaux plus tard. Il va maintenant falloir prendre un certain nombre de décisions. Vous pouvez ainsi augmenter la production d'un article jusqu'à concurrence de 25 % de la normale, afin d'adapter la production aux ventes.

Attention cependant de ménager votre personnel pour éviter la grève. Vous pouvez, bien sûr, engager du personnel, ce qui vous permettra d'accroître votre production sans risque. En revanche, si, ultérieurement, le produit ne marche plus, vous avez intérêt, dans la mesure du possible, à muter le personnel excédentaire plutôt qu'à le licencier, car les syndicats sont particulièrement vigilants. Dans certains cas, vous devrez investir en production car c'est votre matériel qui vous limitera. Si vos ventes potentielles sont supérieures à votre production, une proposition d'investissement vous sera proposée, calculée sur un amortissement de trois ans. Ce n'est pas le tout de faire des produits de qualité, il faut encore savoir les vendre. Surveillez en permanence l'inflation pour ajuster vos prix de vente. Vous pouvez, par moment, diminuer votre marge bénéficiaire et proposer des prix réduits. Cela vous permet de liquider des stocks trop importants ou de vous renflouer en argent liquide. Vous pouvez aussi embaucher au service marketing, ce qui augmentera son efficacité. La publicité sera, bien sûr, votre cheval de

bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition



d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler

ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum 48 K.)



Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début : jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres ; jeu



ainsi connaître le nombre idéal d'avions dont vous devez disposer et les prix de location prévus (en effet, votre compagnie ne dispose d'aucun avion en propre au départ et vous serez donc tenu de les louer à chaque fois). Une fois le nombre d'avions choisi, vous devez décider de l'importance de l'équipage. Attention, si vous choisissez un niveau inférieur à cinq, votre avion sera retenu au sol et vous ferez perdre le prix d'un certain nombre de vols. Vous devez ensuite notifier le niveau d'entretien puis le type d'assurance que vous voulez contracter. D'une manière générale, il vaut mieux ne pas trop lésiner sur la couverture envisagée car les accidents et incidents sont assez fréquents (détournement d'avion, sabotage, explosion en vol) et le prix des

contrat de fuel de longue durée. Il vous permettra d'obtenir des réductions substantielles sur le prix du carburant, lequel constitue l'une des dépenses les plus importantes. Si vous ne disposez plus d'assez d'argent liquide, vous pouvez éventuellement souscrire un prêt.

C'est ainsi que vous pourrez passer un cap difficile dû à une augmentation des taxes, un accroissement du prix du carburant, une diminution des revenus par réduction du nombre de passagers ou blocage des avions au sol. Vous vous apercevrez rapidement que la gestion d'une compagnie aérienne est loin d'être facile, les revenus étant fluctuants et les charges toujours très élevées. (Cassettes C.C.S., V.T.R., pour Spectrum 48 K et ZX81 16 K.)

VIDE SHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

l'espace le plus
micro de Paris !

et les p'rif' alors??

ADAM CBS

- Lecteur de disquettes
- Extension 64 Ko

AMSTRAD

- Lecteur de disquettes
- Imprimante DMP 1
- Interface Peritel

ATARI

- Atari 800 XL Peritel
- Lecteur K 7
- Lecteur de disquettes
- Extension 64 Ko 800 XL
- Tablette tactile
- Imprimante graphique
- Imprimante courrier

CANON Xa 7

- Unité centrale
- Imprimante X 716
- Interface video X 720
- Extension 8 Ko XR 100
- Carte 4 K XM 100
- Carte 8 K XM 101

COMMODORE

- CBM 64 Peritel
- CBM 64 - lecteur K7 - Auto Form Bep
- CBM 64 - moniteur Oscar CM 14
- Lecteur K7

- Imprimante X 716
- Interface video X 720
- Extension 8 Ko XR 100
- Carte 4 K XM 100
- Carte 8 K XM 101

EXELVISION EXL 100

- Unité centrale
- Clavier mécanique
- Imprimante matricielle
- Modem
- Manettes (le paque)
- Extension 16 Ko

ORIC 1/ATMOS

- Unité centrale
- Interface manettes
- Clavier optique
- Synthétiseur vocal
- Carte BE-5

SINCLAIR

- Spectrum Plus 48 Ko Peritel
- Sinclair QL
- Interface ZX 1 - Microdrive
- Imprimante Alphacom 32
- Clavier professionnel
- Interface joystick Progress
- Clavier optique
- Interface joystick Z 8T

THOMSON

- Clavier Peritel
- Megabus câble
- Extension 16 Ko T07
- Extension 64 Ko T07 70
- Extension incrustation
- Extension manettes et joystick
- Interface Teletel
- Contrôleur de communication
- Imprimante thermique
- Imprimante impact
- Lecteur - contrôleur de disquettes

MSX

- Extension 64 Ko Sanyo
- Extension 32 Ko Yamaha
- Clavier musical Yamaha
- Synthétiseur FM Yamaha
- Track Ball
- Clavier optique

LANSAI 64

- Unité centrale
- Lecteur K 7

ACCESSOIRES

- Lecteur K 7 avec compresseur
- Moniteur vert Philips TP 200
- T.V. Tense 36 cm PAL Secamp
- Joystick Quick Shot II

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS

Désignation des articles demandés

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Je règle par :

☐ C. Bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remb. (30 F en sus)

DEMANDE DE DOCUMENTATION

Je possède un micro de marque

Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

• _____ F
• _____ F
• _____ F
• _____ F

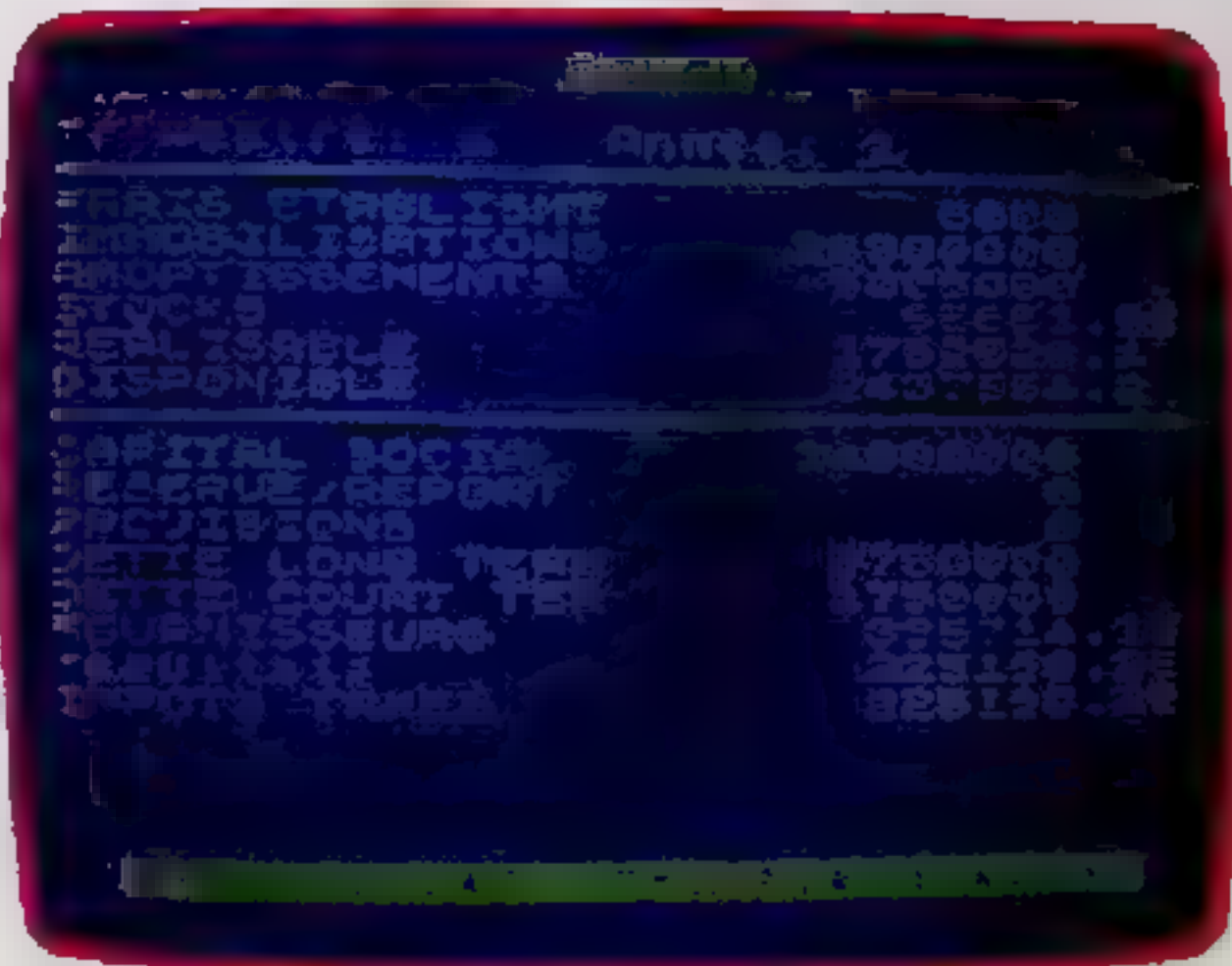
Frais de port 40 F

Total TTC _____ F

bataille. Mais, attention, elle ne pourra pas suffire si votre produit est trop cher. En revanche, elle sera capitale dans le cas du lancement d'un nouveau produit.

Passons maintenant aux décisions financières. Si vous voulez réaliser un investissement important, vous pouvez être amené à demander un prêt à long terme. Votre banquier analysera votre situation financière et vous répondra en conséquence. Pour couvrir un découvert trop important, essayez d'amadouer votre banquier pour qu'il vous consente un emprunt à court terme. Si votre banquier se refuse à toute coopération et que vous soyez en besoin urgent d'argent, vous avez la possibilité d'augmenter votre capital. Réservez cela aux cas désespérés car vous ne pourrez le faire que deux fois au cours du jeu.

Vous allez maintenant procéder à la révision des salaires. Ceux-ci doivent suivre l'inflation pour éviter les mouvements sociaux. De même, vous devez veiller à maintenir l'effectif du secteur tertiaire en relation avec celui des secteurs de production et de marketing. Différents éléments extérieurs à l'entreprise peuvent encore compliquer votre gestion. Ainsi, l'apparition



d'un matériel concurrent risque de faire baisser vos ventes. De même, variations des charges patronales, de la T.V.A., de la parité du franc ou des taux d'escompte, grève nationale et créances douteuses risquent de perturber votre équilibre financier. Enfin, il est bien évident qu'une chaîne de production peut parfois être interrompue du fait d'un incident. Il vous faudra quelque temps pour apprendre à maîtriser avec succès tous ces facteurs et parvenir ainsi à une gestion saine. Portez d'abord votre effort sur la vente des micro-ordinateurs, ce qui vous permettra plus facilement d'écouler

ensuite les périphériques et les logiciels. La sagesse voudrait que vous attendiez la stabilisation de l'entreprise avant de lancer un nouveau produit, mais il peut être intéressant de risquer le tout pour le tout et de vous maintenir en permanence à la limite de la catastrophe. Ce logiciel, très complet, est particulièrement passionnant et peut se concevoir tout à la fois comme un jeu et comme une initiation à la gestion d'une entreprise. (Cassette Ere Informatique pour Spectrum 48 K.)



Cartels & Cutthroats. — Vous allez, une nouvelle fois, présider aux destinées d'une société. Cette société pourra fabriquer soit un produit de nécessité (dont le prix peut être élevé, mais dont le volume d'achat est relativement fixe), soit un produit de luxe (dont le marché s'accroît lorsque l'économie se porte bien), soit un produit intermédiaire. Le jeu se pratique de deux à six, mais l'ordinateur peut tenir un nombre variable de places. Quatre options vous seront proposées au début: jeu ouvert, où chacun connaît les intentions des autres; jeu

VIDEOSHOP

251, bd Raspail, 75014 Paris. M° Raspail. Tél: 321.54.45
50, rue de Richelieu, 75001 PARIS. Tél: 296.93.95
Métro Palais-Royal. Du lundi au samedi de 9h30 à 19h

**l'espace le plus
micro de Paris !**

et les perif' alors??

Foire de Paris
Bât. 2, allée J

ADAM CBS

- Lecteur de disquettes 3250 F
- Extension 64 Ko 1990 F

AMSTRAD

- Lecteur de disquettes 2850 F
- Imprimante DMP 1 2450 F
- Interface Paralel 390 F

ATARI

- Atari 800 XL Paralel 3850 F
- Lecteur K 7 450 F
- Lecteur de disquettes 2490 F
- Extension 64 Ko 800 XL 490 F
- Tablette tactile 650 F
- Imprimante graphique 890 F
- Imprimante courrier 2560 F

CANON Xc 7

- Unité centrale 3750 F
- Imprimante X 710 1490 F
- Interface video X 720 1990 F
- Extension 8 Ko XR 100 890 F
- Carte 4 K XM 100 490 F
- Carte 8 K XM 101 990 F

COMMODORE

- CBM 64 Paralel 2490 F
- CBM 64 - lecteur K7 - Auto Form Basic 2990 F
- CBM 64 - moniteur Oscar CM 14 4490 F
- Lecteur K7 450 F

- Lecteur de disquettes 2580 F
- Imprimante MPS 802 2650 F
- Quick Data Drive 960 F
- Crayon optique 450 F
- Colorone (clavier numérique) 990 F
- Moniteur Oscar CM 14 2850 F

EXELVISION EXL 100

- Unité centrale 2490 F
- Clavier mécanique 290 F
- Imprimante mécanique 3490 F
- Modem 1090 F
- Manettes (2 paires) 295 F
- Extension 16 Ko 590 F

ORIC 1/ATMOS

- Unité centrale 1450 F
- Interface manettes 420 F
- Crayon optique 450 F
- Synthétiseur vocal 450 F
- Carte BE-S 350 F

SINCLAIR

- Spectrum Plus 48 Ko Paralel 1950 F
- Sinclair QL 5450 F
- Interface ZX 1 - Microdrive 1850 F
- Imprimante Alphacom 32 1150 F
- Clavier professionnel 750 F
- Interface joystick Proquest 295 F
- Crayon optique 390 F
- Interface joystick Z 3T 245 F

THOMSON

- Clavier Paralel 780 F
- Megabus câble 690 F
- Extension 16 Ko T07 590 F
- Extension 64 Ko T07 70 1250 F
- Extension incrustation 490 F
- Extension manettes et joystick 360 F
- Interface Teletel 1650 F
- Contrôleur de communication 750 F
- Imprimante thermique 2150 F
- Imprimante impact 2850 F
- Lecteur - contrôleur de disquettes 3250 F

MSX

- Extension 64 Ko Sanyo 780 F
- Extension 32 Ko Yamaha 690 F
- Clavier musical Yamaha 850 F
- Synthétiseur FM Yamaha 1450 F
- Track Ball 690 F
- Crayon optique 420 F

LANSAY 64

- Unité centrale 2490 F
- Lecteur K 7 390 F

ACCESSOIRES

- Lecteur K 7 avec compteur 345 F
- Moniteur veri Philips TP 200 950 F
- T.V. Tensar 38 cm PAL Secam 3150 F
- Joystick Quick Shot II 140 F

BON DE COMMANDE à adresser à **VIDEOSHOP, 50 rue de Richelieu, 75001 PARIS**

Désignation des articles demandés

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Je règle par :

☐ C. Bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remb. (30 F en sus)

DEMANDE DE DOCUMENTATION

Je possède un micro de marque _____

Je joins 2 timbres à 2,10 F pour frais d'envoi.

- _____ F
- _____ F
- _____ F
- _____ F

Frais de port _____ 40 F

Total TTC _____ F

LE RAPPORT DES VENTES MESURERA VOTRE EFFICACITÉ

fermé ; jeu imprimé ; et enfin jeu pour débutant où un certain nombre de choix seront faits automatiquement par l'ordinateur. Vous serez informé chaque trimestre de l'évolution du produit national brut (son augmentation reflète le volume des affaires), de l'indice des prix à la consommation (reflet de l'inflation) et de l'indice du pouvoir d'achat (qui renseigne sur l'augmentation réelle du pouvoir d'achat, inflation déduite). Puis vous apprendrez à quel taux la banque consent ses prêts à ses meilleurs clients. Pour votre entreprise, le taux sera, en fait, la somme du taux de base et d'un taux supplémentaire fonction de votre rentabilité. Vous serez ensuite informé de l'état des profits et pertes et du prix courant des marchandises, ce qui vous permettra de régler le niveau du prix de vente.

Le bilan qui vous sera ensuite présenté nécessite une analyse poussée. Il vous fournit en effet des renseignements sur la composition des actifs de la compagnie, la composition des réclamations sur ces actifs, obligations et actions. Le rapport obligations/actifs est très important car plus ce rapport augmente, plus le risque de faillite est élevé. Le rapport des ventes vous permet de juger de votre efficacité dans ce domaine. Il vous renseigne sur l'activité de vente (vous savez ainsi si vos prévisions ont été correctes ou si vous avez besoin d'aug-



menter ou de diminuer votre production), sur l'estimation de la préférence des consommateurs (les raisons probables qui leur font choisir votre produit plutôt que celui des concurrents) et vous dresse un état des performances. Enfin, un rapport de production et un inventaire courant viendront clore cette analyse instantanée de votre entreprise. Il va falloir maintenant prendre toute une série de décisions. Auparavant, vous devrez réfléchir sur la stratégie globale que vous voulez entreprendre. Ainsi, en période de récession économique, il est très malsain de jouer la carte expansionniste. Vous pouvez décider de miser à fond sur la libre concurrence ou, au contraire, préférer une politique de concertation de prix avec vos concurrents. Chaque trimestre, vous devrez

choisir le nombre d'unités de matériaux bruts à acheter. Rappelez-vous que chaque usine en produit normalement dix, mais que vous pouvez doubler cette production en consentant à une augmentation substantielle des salaires. Cependant, n'oubliez pas qu'une surproduction constante accroîtrait la probabilité d'une grève ou d'une panne d'équipement. L'établissement du prix de vente de votre produit est capital. C'est lui qui est directement responsable de votre marge bénéficiaire et de votre volume de vente. Bien sûr, la publicité aura aussi une action sur vos ventes, mais cela concernera surtout les produits de luxe et beaucoup moins les produits de première nécessité. Le budget en recherche et développement permettra peut-être à vos ingénieurs de trouver un moyen d'automatiser l'usine et de diminuer ainsi vos coûts de production ou d'améliorer le produit pour le rendre encore plus compétitif. Enfin, vous devrez décider de l'opportunité d'un prêt ou de celle de la construction d'une nouvelle usine. Dans certains cas, il vous faudra encore répondre à la demande d'un ou de plusieurs de vos directeurs. Ce jeu passionnant autorise des variations quasi infinies. Regrettons seulement que l'ordinateur ne constitue qu'un partenaire moyen. (Disquette S.S.I., Le Professeur, Apple II.) Jacques HARBONN, Olivier HAUTEFEUILLE

13 SIMULATIONS ÉCONOMIQUES AU TILTOSCOPE



LOGICIELS	SUPPORT	MARQUE	ORDINATEURS	COMPLEXITÉ	RÉALISME	INTÉRÊT	PRIX T.T.C.
AUTO CHEF	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★★	A
CORN CROPPER	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★★	★★★★★	A
DALLAS	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★	★★★	★★★	A
AIR LINE	Cassette	C.C.S.	Spectrum 48 K	★★★★	★★★	★★★	A
MANAGER	Cassette	Ere informatique	Spectrum 48 K	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
CARTELS & CUTTHROATS	Disquette	S.S.I. - Le Professeur	Apple II	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
BUSINESSMAN	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★★★	★★★★★	★★★★★	B
UNE AFFAIRE EN OR	Cassette	Free Game Blot	Oric 1/Atmos (disponible sur TO 7 III MO 5)	★★★	★★★★	★★★★	B
HIGH FLYER	Disquette	Commodore Business Machines	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	n.c.
POLITIQUE ÉCONOMIQUE	Cassette	Answare	TO 7	★★★★★	★★★	★★★	C
MULE	Disquette	Electronic Arts	C 64	★★★	★★★	★★★★★	E
MILLIONNAIRE	Cassette	Ere Informatique	Oric 1/Atmos	★★★	★★★	★★★★	B
BUSINESS +	Cassette	Answare	TO 7 et MO 5	★★★★★	★★★★★	★★★★★	C



le plus grand
choix
les plus petits
prix



Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

**SPECTRUM
THOMSON
AMSTRAD
JASMIN**

**ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI**

+ de 1000 titres

COMMODORE 64			FIGHTER PILOT FRANÇAIS			SPECTRUM			DEATH CHESS 5000		
POLE POSITION	140	C	FOOTBALL MANAGER	120	C	BRUCE LEE	110	EMPIRES	250		
RAID ON BUGELING BAY	140	C	FORT APOCALYPSE	100	C	ALIEN 8	120	EUREKA	250		
PIT STOP II	520	D	FORT APOCALYPSE	140	D	KNIGHT LORE	120	ENDURO	110		
ON COURT TENNIS	140	C	FRAX	130	C	GHOSTBUSTERS	90	FOOTBALL MANAGER	110		
ONE ON ONE	129	C	GRYPHON	120	C	GHOSTBUSTERS	120	FRANKENSTEIN	120		
INTERNATIONAL FOOTBALL	199	K	GRAND MASTER FRANÇAIS	210	C/D	BUCKROGERS	120	FULL THROTTLE	100		
ARCHON I	140	C	GHOSTBUSTERS	140	C	STRONTIUM DOG	120	FIGHTER PILOT	110		
AUTOMAN	140	C	GHOSTBUSTERS	240	D	MATCHDAY	95	FORTH	295		
AMAZON	290	D	HALL OF THE THINGS	130	C	MONTY IS INNOCENT	120	FRED	90		
ALIEN	140	C	HARD AT MACK	140	C	HELLFIRE	120	HERO	110		
AZTEC CHALLENGE	120	C	HUNCHBACK II	120	C	LODE RUNNER	120	HARRIER ATTACK	90		
AGENDA FRANÇAIS	520	K	HARRIER ATTACK	120	C	RAID OVER MOSCOW	90	HUNCHBACK	90		
ANT ATTACK	130	C	INDIANA JONES	140	C	PROJECT FUTURE	95	JUMP CHALLENGE	120		
ALICE AVENTURE FRANÇAIS	190	D	INJURED ENGINE	320	D	LAZY JONES	95	JACK AND THE BEANSTALK	120		
ASTRO CHASE	150	C	JET SET WILLY	120	C	SCHOOL DAYS	95	JET SET WILLY	90		
AZTEC DATAMOST	420	D	KNIGHT OF THE DESERT	480	D	SPACE SHUTTLE	120	KUNG FU	100		
ARCHON II	415	D	LE VOYAGEUR DU TEMPS	140	C	ZAXXON	90	LA VILLE FANTOME	140		
ATTACK OF MUTANTS			LODE RUNNER	140	C	GIFT FROM THE GODS	99	LA TOMBE DU PHARAON	140		
CAMELS	135	C	MANDRAGORE	250	C	HIBBIT	150	LA MONTAGNE MAGIQUE	140		
ASSEMBLEUR 64 FRANÇAIS	400	D	MYCHESS II	160	C	SCRABBLE	310	LORDS OF MOONLIGHT	140		
BUCKROGERS	140	C	MYSTIC MANSION	120	C	SIR LANCELOT	120	MATCHPOINT	120		
BREAK FEVER	140	C	MAX	210	C	WHEELIE	120	MUGSY	120		
BROADSIDES	490	D	MASK OF THE SUN	380	D	TYLER	99	MR WIMPY	95		
BC'S QUEST FOR TIRES	140	C	MANIC MINER	120	C	SCRIPTUM	250	M CODER II COMPILATEUR	150		
BATTLE FOR NORMANDY FRA	210	C	NATO COMMANDER	150	C	TRAVEL WITH TRASHMAN	110	OMNICALC II	250		
BRUCE LEE	120	C	NATO COMMANDER	190	D	JASPER	110	PASCAL	250		
BRUCE LEE	140	D	PIERRE MAGIQUE	140	C	HURG	170	PSYTRON	110		
BLUE MAX	110	C	PSYTRON	120	C	KNIGHT DRIVER	110	PINBALL WIZARD	120		
BLUE MAX	140	D	PITFALL II	130	C	PEDRO	50	SHERLOCK HOLMES	160		
BEACH HEAD	110	C	QUESTRON	520	D	CHEQUERED FLAG	45	SABRE WOLF	120		
BEACH HEAD	140	D	RENDEZ VOUS WITH RAMA	290	D	FIGHTER PILOT	70	TERRORHAWKS	110		
BALTIC 1985	480	D	RAID OVER MOSCOW	130	C	TWIN KINGDOM VALLEY	70	TIR NA NOG	140		
CONGO BONGO	130	C	RAID OVER MOSCOW	190	D	AYALON	120	THE HULK	140		
CONAN	190	D	SIMON'S BASIC	765	D	AD ASTRA	120	TORNADO LOQ LEVEL	120		
CHOPLIFTER	140	C	SPIREFIRE ACE	140	C	ANT ATTACK	120	TRASHMAN	110		
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210	C	SENTINEL	140	C	THE QUILL	205	UNDERWURLDE	140		
COMBAT LYNX	130	C	STELLAR 7	140	C	MULTIFICHIER	250	VOX	185		
COLOSSUS CHESS	200	C	SPACZ SHUTTLE	140	C	BRIAN BLOODAXE	120	VOICE CHESS	95		
DAVID MIDNIGHT MAGIC	140	C	SPY VERSUS SPY	140	C	ANDROID 2	120	VALHALLA	170		
DRAGONWORLD	290	D	SPY HUNTER	140	C	BASIC ETENDU	180	WALKARIE 17	120		
DATA BASE	210	C	SCRABBLE FRANÇAIS	350	C	BLUE MAX	120	3D MOVER	185		

CANDO NINJA.....	220 K	DARK STAR.....	120	BACKGAMMON.....	150	CAVERNS OF KHAFKA.....	90 C
BANANA.....	220 K	FRUITY FRANK.....	80	BERING.....	150	FORBIDDEN FOREST.....	90 C
DISK WARRIOR.....	130 C	GALAXIA.....	80	BOMBYX.....	140	ZAXXON.....	130 C
SORCERY.....	130 C	HUNCHBACK.....	15	COBRA PINBALL.....	140	AZTEC CHALLENGE.....	90 C
CHUCKIE EGG.....	130 C	KARLS TREASURE HUNT.....	99	CHALLENGE A LA VOILE.....	140	BRUCE LEE.....	130 C
JET SET WILLY.....	130 C	MANIC MINER.....	99	CHESS II.....	160	SPITFIRE ACE.....	99 C
PITFALL II.....	150 C	MUSIC COMPOSER.....	120	CATEGORIC.....	100	SOLO FLIGHT.....	150 C
RIVER RAID.....	150 C	MASTER CHESS.....	99	DAM BUSTERS.....	130	ENCOUNTER.....	80
SPECIAL OPERATIONS.....	140 C	PIJAMARAMA.....	120	DURANDALL.....	140	BRUCE LEE.....	150 D
STOP THE EXPRESS.....	110 C	RED COATS.....	110	DOGBY.....	120	BLUE MAX.....	130 C
FRED.....	130 C	JET SET WILLY.....	99	DRAUGHTS.....	120	DRELB.....	120 C
ANT ATTACK.....	130 C	STAR AVENGER.....	85	DEFENCE FORCE.....	110	NATO COMMANDER.....	90 C
CUBE INFORMATIQUE.....	290 C	MUTANT MONTY.....	99	DRIVER.....	135	DALLAS QUEST.....	150 D
ANTARTIC AVENTURE.....	240 K	HOUSE OF USHER.....	80	FRELON.....	140	SLINKY.....	90 C
ATHLETIC LAND.....	240 K	CENTRE COURT.....	99	FLIPPER.....	190	NATO COMMANDER.....	150 D
BOOGABOO THE FLEA.....	140 C	FLIGHT PATH 737.....	120	HYPERSPACE 4.....	140	ATTACK OF THE MUTANTS.....	90 C
BLAGGER.....	120 C	AIR TRAFFIC CONTROL.....	90	HARRIER ATTACK.....	120	CAMELS.....	90 C
BINARY LAND.....	130 C	MESSAGE FROM.....	65	HUNCHBACK.....	110	FORT APOCALYPSE.....	90 C
BUZZ OFF.....	140 C	ANDROMEDA.....	89	KIT ECRAN.....	120	GRIDRUNNER.....	90 C
CHAMP ASS/DESASS.....	160 C	STAR COMMANDO.....	85	LM COMPILATEUR.....	250	HOVER BOVER.....	90 C
CIRCUS CHARLIE.....	240 K	FOREST AT WORLD END.....	65	LORIGRAPH.....	290	F15 STRIKE EAGLE.....	150 C
DOG FIGHTER.....	120 C	COMBAT LYNX.....	110	L'AIGLE D'OR.....	180	F15 STRIKE EAGLE.....	190 D
DRILLER TANKS.....	130 C	PIPELINE.....	99	MEURTRE A GRANDE.....	200		
HERO.....	120 C	TECHNICIAN TED.....	90	VITESSE.....	200		
HUSTLER BILLARD.....	120 C	FOOTBALL MANAGER.....	80	MASTER PAINT.....	250		
HYPER SPORTS I.....	240 K	FANTASIA DIAMOND.....	85	MR WIMPY.....	120		
HYPER SPORTS II.....	240 K	MR WONGS.....	99	MISSION DELTA.....	105		
HYPER OLYMPIC I.....	240 K	CRAZY GOLF.....	90	ORISCRIBE.....	280		
HYPER OLYMPIC II.....	240 K	ROLAND IN TIME.....	90	POLYFICHIER.....	190		
HOLE IN ONE.....	280 K	PUNCHY.....	90	REVERSI CHAMPION.....	140		
KUMA FORTH.....	520 C	ROLAND IN THE CAVES.....	90	ROV TERREUR.....	120		
LES FLICS.....	120 C	AMLETTRES.....	160	STANLEY.....	140		
MANIC MINER.....	130 C	ELECTRO FREDDY.....	110	STRESS.....	130		
MAXIMA.....	130 C	AMERICAN FOOTBALL.....	110	STARTER 3D.....	120		
PINE APPLIN.....	240 K	BATTLE FOR MIDWAY.....	125	SUPER JEEP.....	130		
ROLLER BALL.....	280 K	HUNTER KILLER.....	120	SUPER COPY.....	120		
SUPER COBRA.....	240 K	JACK AND THE.....	120	SCUBA DIVE.....	110		
STAR AVENGER.....	140 C	BEANSTALK.....	135	TYRANN.....	170		
SUPERCHESS.....	140 C	CHESS III.....	110	ULTIMA ZONE.....	80		
SHARK HUNTER.....	160 C	DEFEND OR DIE.....	110	XENON.....	80		
SPACE TROUBLE.....	240 K	FIGHTER PILOT.....	110	ZORGON.....	140		
SUPER BILLARDS.....	240 K	CHOPPER SQUAD.....	110	1815.....	140		
TENNIS.....	240 K	STRESS.....	140	3D MUNCH.....	140		
TIME BANDITS.....	120 C						
737 FLIGHT SIMULATOR.....	160 C						

GHOSTBUSTERS.....	99	CHEOPS.....	180	VENTE PAR CORRESPONDANCE	
GAND PRIX DRIVER.....	99	MACADAM BUMPER.....	180	Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine	
HARRIER ATTACK.....	80	LA CITÉ MAUDITE.....	160	• Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.	
WORLD CUP FOOTBALL.....	99	LE RETOUR DU DR GENIUS.....	200	• Frais de port 20 FF.	• Pas de contre-remboursement
ERIK THE VIKING.....	130	LE DIAMANT DE L'ILE.....	180	• Réservation possible par téléphone.	
CODE NAME MAT.....	110	MAUDITE.....	140		
BLAGGER.....	120	3D FONGUS.....	210		
		MULTICALC.....	280		
		AS DES AS.....			

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Réservation possible par téléphone.
- Pas de contre-remboursement.

- démonstration permanente
- les derniers logiciels
- des spécialistes
- des exclusivités
- des imports
- un club (moins 10 %)

Norsoft

« Le jeu le plus évolué sur ORIC-1/ATMOS! »

« Un futur classique! » (SVM n° 60)

(Jeux & Stratégie n° 30)

« Un jeu captivant! » (TILT n° 18)

LA PRESSE DONNE LE TON!

TYRANN est Number ONE des jeux de rôle sur ORIC 1/ATMOS

Tyrann sera bientôt disponible sur :

THOMSON MO5

AMSTRAD CPC 464

La Société INITIEL

Editera une version

Exelvision EXL 100



A tous les FANS de TYRANN

C'est parti!!!

« Le Fer d'Amnukor »

(Tyrann II)

est en cours de programmation

10 fois plus rapide 1000 fois

plus passionnant!!!

AUTEURS! gloire et fortune sont à votre porte!

Contactez **NORSOFT** 49, rue des Rosiers 14000 Caen, Tél. (31) 86.56.69

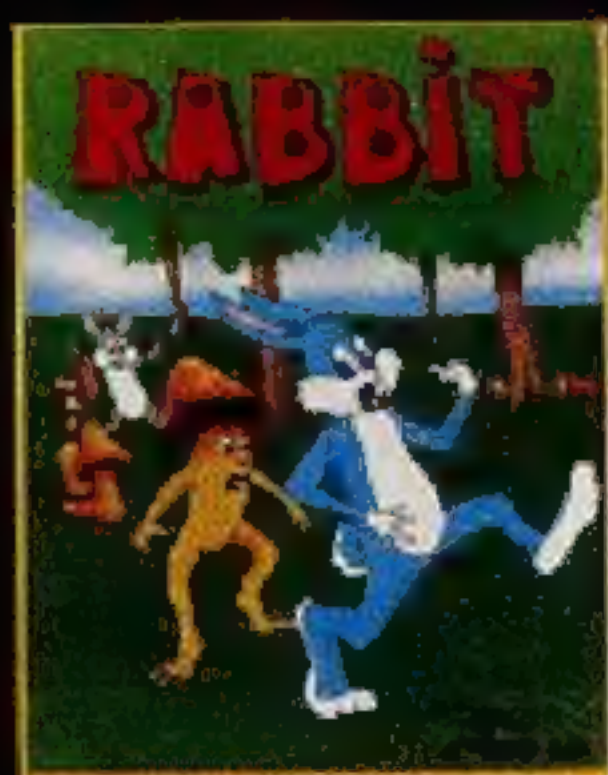
Nous étudierons ensemble la meilleure façon d'éditer votre logiciel

Norsoft - c'est aussi ...



MONTSEGUR - La montagne sacrée
de **Christian Hugel**

Très bon jeu d'aventure graphique et historique qui vous mènera du xx^e au xii^e siècle. Vous rencontrerez Imbert de Salas en personne! Partez à la recherche du St Graal. Les Calhars vous attendent!!!



RABBIT de Joël Brunet

Superbe jeu d'adresse. Plus de 30 tableaux, 22 koctets écrits entièrement en assembleur. Possibilité de jouer à deux en même temps! Jojo et Frédo, vos gentils lapins, devront nettoyer la forêt magique des méchants champignons...



COBRA de Philippe Marti

Enfin, sur ORIC, le fameux serpent qui s'allonge lorsqu'il mange. Une version agréable et très rapide de ce grand classique du jeu d'arcade.

CES LOGICIELS SONT DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Bon de commande à renvoyer à NORSOFT 49, rue des Rosiers 14000 CAEN

Je désire recevoir

☐ 1 exemplaire de TYRANN à 185 F

☐ 1 exemplaire de RABBIT à 140 F

☐ 1 exemplaire de COBRA à 140 F

☐ 1 exemplaire de MONTSEGUR à 140 F

Cochez les cases correspondantes

TOTAL

Je joins un chèque bancaire ou CCP à l'ordre de NORSOFT de

+ port 20 F

Total F

S.O.S. AVENTURE

Pour ceux qui ont remué ciel et terre sans succès et qui finissent irrémédiablement sous le dard d'une mygale, Pascal J., un Tilt-man avisé, arrive en sauveur. « Voici après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir sur le Diamant de l'île maudite (Loricels pour Oric 1/Atmos) et que vous n'avez jamais osé demander. »

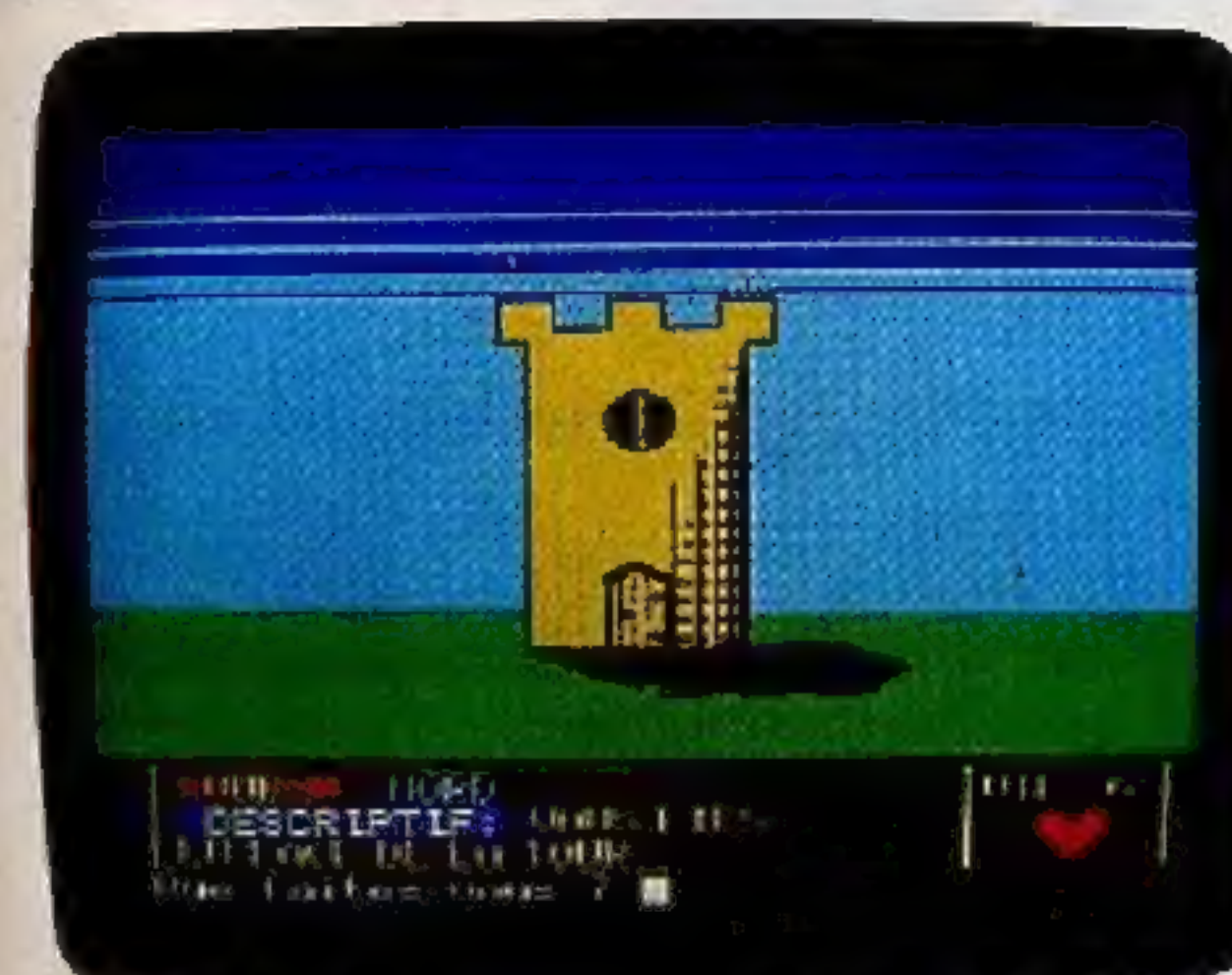
Perdu au fin fond du Pacifique, partez à la recherche du diamant fabuleux. Sur l'île maudite, aucun signe de vie. Seule l'imposante tour qui s'élève au nord-ouest témoigne du passage d'aventuriers malchanceux. Votre navire fait naufrage aux abords de l'île : rongé par la faim et la soif, il vous faut maintenant lutter contre la mort et tenter de découvrir le secret du diamant. Le dialogue avec l'ordinateur, tout d'abord, est d'une facilité surprenante : ce dernier reconnaît, en effet, les mots utilisés dès la troisième lettre et refuse de même tout vocabulaire. Le joueur peut ainsi enchaîner jusqu'à quarante instructions consécutives avant de taper « return ». Mais attention, les dimensions de l'île sont fort restreintes et votre progression se fait par bonds de cinquante mètres : aussi faut-il rester prudent et éviter tout plongeon dans l'océan. Aux cours de vos recherches, n'oubliez jamais de boire et manger le plus régulièrement possible. Au bas de l'écran, un cœur change de couleur selon votre état de santé. Sachez qu'il existe toujours une parade à la mort : sérum contre les piqûres de scorpion, bandes pour les morsures de plantes carnivores.

Après l'exploration de l'île, ce sont les profondeurs de la terre qui vous attendent. Voici, après de longues heures de recherches, tout ce que vous vouliez savoir, et que vous n'avez jamais osé demander. « Qui dit mieux ? Celui qui m'indiquera comment ouvrir le hangar ». En attendant la carte des lieux et la liste des mots-clés va certainement en dépanner plus d'un. Chaque case du plan représente la rose des vents avec les quatre points cardinaux, nord, sud, est et ouest. Quelques rappels de géographie ne font pas de mal pour apprendre à se diriger. Un exemple : si l'on est à l'ouest et que l'on dit « gauche », on ira au sud ; si l'on est à l'est, on filera vers le nord ; et si l'on est au sud, on cinglera vers l'est. L'instruction « avance » ne modifie pas le sens de la trajectoire. Pour ne pas déflorer l'énigme, les découvertes à leur emplacement exact ne sont pas dessinées, mais en fond de carte. A vous de trouver la direction adéquate. Attention, les plantes carnivores et les scorpions peuvent cacher des boas, des mygales et des galeries mal étayées. Voici mes trucs : les noix de coco cueillies sur l'arbre constituent un repas frugal mais nourrissant.



conduit d'aération ou attaquer le monstre ou un des leurs (le conduit d'aération sert à se déplacer d'une pièce à l'autre sans passer par les coursives). Mais une fois que vous avez donné vos directives, le personnage concerné n'est pas obligé de les accomplir. Cela dépendra de sa confiance et de son état physique et nerveux. Ainsi, si vous demandez trop de choses consécutivement à un des personnages vous pouvez le rendre irritable ou anxieux. Il faudra alors lui donner le temps de récupérer. De même, évitez absolument de mettre plus de trois protagonistes en présence dans une même pièce ou plus d'un dans un conduit d'aération. Dans le cas contraire, ils risqueraient de devenir claustrophobes. L'une des particularités les plus étonnantes de ce jeu est que lorsque vous avez terminé de donner vos ordres à quelqu'un, vous pouvez passer à une autre personne sans attendre. La première effectuera éventuellement pendant ce temps ce que vous lui aviez demandé. Durant tout le jeu, des messages vous informeront des événements importants qui se passent, de manière à ce que vous puissiez au besoin reprendre le contrôle du personnage concerné. Vous verrez que même dans le scénario débutant, il n'est pas facile de venir à bout de la bête, d'autant que vous ne disposez que d'un temps limité pour accomplir cette difficile mission. Ce logiciel est l'un des plus passionnants que nous ayons essayé sur le Spectrum. Un must. (K7 Mind Games/Run Informatique, pour Spectrum 48 K. Prix : B).

Jacques HARBONN



— Les scorpions s'attaquent à tout ce qui passe, notamment à la peau tendre des pieds.
— Pour allumer la torche, se débarrasser des arachnides gênants, puis se rendre au volcan cracheur de lave.
— Les armes à feu ne sont pas d'un intérêt primordial.
— Pour descendre jusqu'au deuxième tableau, utiliser les mots « ouvre trappe » et « descend ».
Vous avez passé les barrages successifs avec tous les honneurs dus à votre ruse ? Bravo, mais ne jubilez pas trop vite, la première partie du *Diamant de l'île Maudite* est un vrai jeu d'enfants. Les sueurs froides, les crises cardiaques et les ulcères à l'estomac vous guettent au détour de la deuxième partie. Voici un coup de pouce pour le départ. Vous vous baladerez au milieu de galeries frangées de stalactites, cotoyant un gorille belliqueux, un fantôme kleptomane, un dragon pas très sympathique, trois Bouddhas

Vocabulaire 1^{re} partie

BOIS BOTTE BANDE BOUTEILLE
BLESSURE BILAN COUPE CLEF COCOTIER
CACHET D'ASPIRINE COUTEAU CHARGE
DROITE DEMI-TOUR DESCENDS DÉBLAYE
ENTRE FORTIFIANT GAUCHE GOURDE
GRILLE INVENTAIRE LANCE ALLUME
ACTIONNE INJECTE LIS LANCE MANGE
MONTE MASSUE MITRAILLETTE
MESSAGE NOIX DE COCO OUVRE
PRENDS POSE PANSE PELLE PAQUET DE
CIGARETTES PORTE PLACARD PLAIE
RIEN REMONTE REGARDE SUICIDE
SABRE SAGE SAUVE TOUR



en méditation et un sage plein de bons conseils. Vous devriez découvrir de multiples objets, du sabre au casque, en passant par un marteau, un jerrycan, un puits, une corde, un bouton, un seau et, bien évidemment, le fameux diamant. Pour finir, encore quelques trucs :
— « Appuie œil » se révèle être une instruction miracle au départ du jeu et lorsque vous vous trouvez face à face avec deux Bouddhas. Le troisième Bouddha est nettement moins coopératif, aussi feriez-vous mieux de lui tourner les talons rapidement.
— Le port d'un casque évite bien des bosses.
— Le gorille vous rend votre sabre sans danger à une case bien définie. Oui, mais laquelle ?
— Le fantôme redoute la lumière.
— Un puits sans eau ni corde est une véritable torture pour qui meurt de soif. Si malgré tous mes conseils et mes clins d'œil, vous restez bloqué, écrivez-moi, Tilt me transmettra vos S.O.S.

SOL SAUVE TOUR TORCHE TROUSSE DE SURVIE TERRE TRAPPE TIROIR

Vocabulaire 2^e partie

AVANCE APPUIE ATTACHE BILAN
BOUTON BOIS BRISE CASQUE CORDE
CHARGE DROITE DEMI-TOUR DÉCOLLE
DESCENDS DIAMANT DÉCAPITE
DRAGON EAU FAIS GAUCHE GRILLE
HÉLICO INVENTAIRE INTERROGE
JERRICANE LANCE MARTEAU MONTE
ŒIL OUVRE PREND POSE PORTE PLEIN
RIEN REMONTE REGARDE SUICIDE
SABRE SAGE SAUVE TOUR

APPELS A L'AIDE

S.O.S., je n'arrive pas à dépasser le troisième tableau de *Pineapple*, ni le sixième de *Chuckie egg*. **Vincent.**

Help, comment détruit-on Zaxxon sur la console CBS ? **Benoît.**

Je t'écris car j'ai des démêlés avec trois de mes jeux. Dans *Dallas quest*, je reste coincé au village, dans *l'Enlèvement*, je n'arrive pas à prendre le métro. Où est ce damné ticket ? Et dans *Wolfenstein II* (pour C 64), je cherche désespérément une bombe pour ouvrir le coffre verrouillé. A bon entendeur, merci. **François.**

Je viens d'acheter *Pitfall II* pour Atari 800 XL, malheureusement je n'arrive pas à passer dans la deuxième caverne. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Amitiés à Tilt. **Michaël.**

J'aimerais faire part de quelques renseignements sur des situations critiques de *The Hobbit*.

Lorsque vous voulez traverser la rivière noire, dire : *Throw rope across* (lance la corde en travers), *Pull rope* (tire la corde), *Climb into boat* (monte dans le bateau), *Climb out* (descends). La corde se trouve dans la caverne des Trolls.

Lorsque vous êtes dans la cave du roi des elfes, dire : *Wear ring* (enfile l'anneau), *Wait* (attends, jusqu'à ce que la porte s'ouvre), *Open barrel* (ouvre le tonneau), *Drink wine* (bois le vin), *Climb into barrel* (grimpe dans le tonneau), *Close barrel* (ferme le tonneau), *Wait* (attends)... et vous vous retrouvez dans la rivière, au sud de la ville.

Pour sortir du donjon des Goblins, attendez que Gandalf arrive et dise : *Say to Gandalf « open window »* (ouvre la fenêtre), puis : *Say Gandalf « carry me »* (porte-moi), et enfin *Wait* (attends jusqu'à ce qu'il parte). Bonne chance ! **David.**

Cela fait des dizaines de fois que je passe la K7 de *Ghosbusters* sur mon Spectrum pour amasser la somme de 216 000 \$ et me présenter au sommet du temple Zvil avec du « répondant ». Après être arrivé devant le temple et y avoir introduit deux chasseurs de fantômes, l'ordinateur m'informe que j'ai bien franchi une porte fermée et me propose une prime offerte par les habitants de la ville. Il me donne un nouveau numéro d'acompte puis me rit au nez.

Je lance un S.O.S. « fantômes » à celui qui pourra me dire la somme qu'il faut présenter, et ce qu'il faut faire pour atteindre le sommet du temple. **Philippe.**

Bravo pour votre magazine que je lis depuis le premier numéro. Je suis un passionné des jeux de rôle et j'ai déjà terminé *Sorcellerie I*. Je suis maintenant rentré dans *Sorcellerie II* (le Chevalier de Diamant), mais je suis bloqué car je ne parviens pas à résoudre l'énigme du second niveau. Un grand merci à celui qui me sortira de ce mauvais pas. **David.**

COMMODORE STORY

D'abord je voudrais savoir ce qu'est un monodisque, ensuite je me pose un tas de questions sur le Commodore 128 : quand sortira-t-il en France ? Est-il compatible avec un moniteur Apple ? Puis-je utiliser des disquettes Apple sur le monodisque du C 64 et du C 128 ?

Cyrille Têlido, 13004 Marseille
« Monodisque » est synonyme de « lecteur de disquettes ». La date d'apparition du C 128 en France n'a pas encore été arrêtée. Avec un peu de chance, ce sera pour le début de l'été. Les logiciels Apple ne sont pas compatibles avec le C 128.

ATARI, LE MAL-AIMÉ

Connaissez-vous un certain Atari 800-600 XL ? Si oui, vous n'en parlez pas beaucoup dans vos derniers numéros. Le Commodore 64 et l'Apple II ne sont pas les seuls dans ce bas monde. Mis à part ces quelques détails, Tilt est une bonne revue.

Je voudrais savoir si l'on continuera à commercialiser les logiciels et périphériques des XL lorsque les nouveaux Atari sortiront ? Et enfin que pensez-vous du nouveau Spectrum ? Longue vie à Tilt !

Luc-olivier Dufour, 86130 Jaunay-Clan

Tilt n'y est pour rien si les nouveautés sont moins nombreuses sur Atari 800 XL que sur Commodore 64.

La nouvelle gamme Atari XE est annoncée compatible avec la gamme XL. Il ne devrait pas se poser de problèmes quant aux périphériques.

Le Spectrum+ est un Spectrum « classique », seul le clavier a été modifié.

COUCOU LA REVOILOU

Abonné à Tilt, je possède une console Vidéopac + avec extension micro. C'est à mon avis un excellent appareil d'initiation à ce qui est pour beaucoup devenu une passion : la micro-informatique.

Qui dit console, dit forcément jeux, mais Tilt semble avoir depuis longtemps délaissé ce côté de l'histoire. Pour ceux que cela

intéresse, voici quelques nouveautés Philips Vidéopac : cartouche 55 : *Neutron Star* ; 56 (spécifique « + ») : *Norseman* ; 57 : *The Blobbers* ; 58 : *Air Battle* ; 59 (spécifique « + ») : *Helicopter Rescue* ; 60 : *Trans America Rallye*.

Pour finir, une question : pourquoi les K7 VG 5000 ne sont-elles pas compatibles avec l'extension C7420 alors que cette dernière possède le même microprocesseur et le même Basic ?

Tu es vraiment un bon journal d'informations pour les micro-ordinateurs, mais un peu « léger » côté consoles. Sans rancune.

H. Baudouin 91170 Viry-Châtillon

Comme vous avez pu le constater depuis deux numéros, nous n'avons pas oublié les consoles. Pour ce qui est de la compatibilité, il ne suffit pas de posséder le même microprocesseur et le même Basic. Le VG 5000 est plus performant que la console munie de l'extension (taille mémoire, graphisme). Ses logiciels ne tournent donc pas sur le Vidéopac.

QUI CROIRE ?

Je n'y comprends plus rien ! Dans ton numéro 19 tu annonces pour l'Elan une résolution graphique maximale de 180 x 640 points en 2 couleurs, alors que d'autres magazines mentionnent une résolution de 672 x 512 points, voire 1 280 x 720 points avec 256 couleurs affichables simultanément (mais avec une capacité de mémoire accrue). Qui croire ? Est-ce que la qualité de la résolution dépend de la taille de la mémoire, ou faut-il toujours jongler avec les Peek et les Poke ?

Denis Delbosc 45700 Villemandeur

La haute résolution est bien de 180 x 640 points, ce qui situe l'Elan — ou plus exactement le Lansay 64 — au-dessus de la moyenne, même si les 256 couleurs ne sont pas affichables simultanément en haute résolution. La qualité du graphisme dépend indirectement de la taille de la mémoire, mais n'est pas affectée par une augmentation de la mémoire vive.

POINT DE VUE

J'ai lu avec grand plaisir la présentation de *Mandragore*, enfin un jeu de rôle et d'aventure français de premier choix. Je rêve

qu'une version pour *Oric 1/Atmos* puisse voir le jour. Je possède une cinquantaine de cassettes et, sans être trop critique, je peux vous assurer que seulement une dizaine d'entre elles s'avère digne d'intérêt. Une suggestion à messieurs les programmeurs : augmentez vos prix, mais visez la qualité.

M. Dijonneau, 78500 Sartrouville

Il n'y aura pas de version de *Mandragore* pour Oric. Mais des versions pour M.S.X. et TO7/70 sont prévues au mois de juin.

BRAVO

Tout d'abord, un grand bravo pour ton numéro 18 et ton dossier sur les jeux d'aventure comme pour ton numéro 19. Tout était parfait, du dossier à « Sésame » en passant par « Ludic », « Rôles » et « Carte postale ».

J'espère que tu ne manqueras pas de passer au banc d'essai les Atari XE et ST et le C 128 dès leur apparition en France. J'aime Tilt et je te fais confiance.

Yvan Valentini, 01140 Thoissey
Nous attendons nous aussi avec impatience les Atari et Commodore, qui seront bien entendu prioritaires pour un banc d'essai dans Tilt.

MALAISE

Lecteur acharné de Tilt, je vous écris pour vous faire part de mon inquiétude, partagée, je crois, par un grand nombre de fidèles. Le marché des jeux vidéo et des ordinateurs bouge tellement vite que l'on ne peut plus actuellement acheter une machine sans être tenaillé par la crainte de la voir disparaître de la circulation dans les mois qui suivent. Les consoles n'ont plus qu'une valeur sentimentale pour les vidéophiles nostalgiques du bon vieux temps ou Atari et Mattel régnaient en maîtres !

Par ailleurs je suis assez surpris lorsque je vois des sociétés de création de soft françaises donner le monopole à des ordinateurs anglo-saxons, éliminant radicalement des appareils comme le VG 5000 de Philips.

Jean-Paul Blanchet, 95100 Argenteuil

La mobilité du marché de la micro-informatique est la rançon d'une amélioration constante de

la qualité. Si vous ne voulez pas prendre de risques lors de l'achat d'un micro, choisissez une « valeur sûre » dont les différents périphériques sont déjà en vente, et qui possède une bibliothèque de logiciels conséquente. Les développeurs français ne tournent pas le dos aux machines françaises. Plusieurs d'entre eux, travaillent sur Alice, TO7/MOS, EXL 100, VG 5000.

MSX'S FAN

le MSX c'est le premier micro-ordinateur standard et c'est génial. Attention à celui à qui cela ne plaît pas ! Mais pourquoi tous les gens de la presse s'échinent-ils à les descendre en flammes ainsi que leur soft ?

Eric Puig, 13003 Marseille
Qu'on se le dise... mais avez-vous eu l'impression que Tilt critiquait injustement les MSX et leurs logiciels ?

BRANCHEMENTS

Tilt offre beaucoup d'attraits et je le lis tous les mois avec délectation. Voilà, je voudrais te demander s'il existe un micro-ordinateur qui puisse se brancher sur la console Vectrex.

Jérôme Sirex, 54270 Essey-les-Nancy

Non, il n'existe pas de micro-ordinateur pouvant se brancher sur la console Vectrex. Rappelons encore une fois que cette console n'est plus fabriquée.

LES JEUX DU DRAGON

Je suis enthousiasmé par ton journal bien que je le connaisse depuis deux mois seulement. Quelles cassettes et cartouches sont compatibles avec le Dragon 32 ? Existerait-il un catalogue récapitulatif des jeux disponibles en France ?

G. Mahé, 76000 Rouen

Il n'existe pas de compatibilité entre les ordinateurs différents. Le Dragon 32 ne peut recevoir que des logiciels développés pour lui. Mais il existe bien sûr des adaptations de jeux classiques pour le Dragon. A notre connaissance, il n'existe pas de catalogue complet, car les logiciels sont produits par plusieurs sociétés différentes. Demandez conseil à votre revendeur et lisez Tilt. Nous testons les nouveautés les plus marquantes.

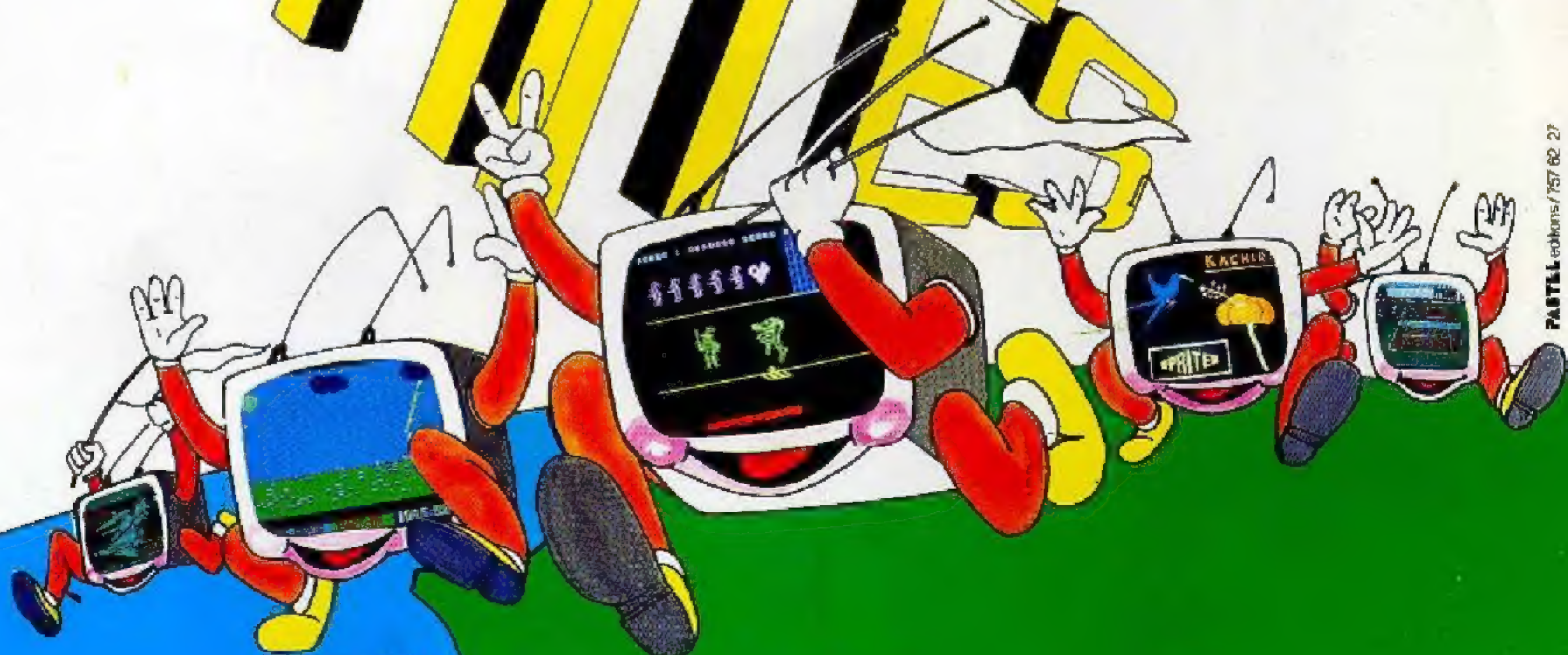
SPRITES



*SPRITES c'est moi!
le logiciel dans le vent!...*

SPRITES

SPRITES



ORIC
ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
BBC
HECTOR

ELECTRON
COMMODORE 64
COMMODORE VIC 20
YENO SEGA SC 3000
MEMOTECH 512
LASER 200

LASER 310
LASER 3000
APPLE II
ATARI 400/XL
ALICE
ALICE 90

MSX
EXEL VISION
TO 7
TO 70
MO 5
SINCLAIR QL

23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Télex : 615 002 F

Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)